

KRAZY COMICS

Nº 11-12 • AGOSTO-SEPTIEMBRE • 300 PTS
INFORMACIÓN Y ACTUALIDAD

CRG

Comic Release Group

ELEKTRA
Assassin

Por SIENKIEWICZ

ESPECIAL MILLER-SIENKIEWICZ





**¡RIETE DE LOS COMICS QUE
TE FALTABAN Y DE TUS
COLECCIONES SIN COM-
PLETAR!**
Ahora encontrarás todos los
números atrasados y la nove-
dad (comic-book USA, Forum
Zinco y material europeo) en...

ANTIÍFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

CONTINUARÁ!

**Extenso surtido
en COMIC BOOKS
nacionales
y extranjeros.**



**Librería especializada
en imagen, tebeos
antiguos y modernos.**

**Via Laietana, 29
08003 Barcelona,
Tel. (93) 310 4352.**

KRAZY

Estimados sufridores:

Imagino que a estas alturas del verano estaréis hartos de tumbaros panza arriba, exponiendo vuestra sensible piel al terrible peligro de las radiaciones solares, convenientemente rodeados, eso sí, de toda la parafernalia del perfecto lector de tebeos: música de los **Beach Boys** que te haga olvidar la resaca que padeces tras haber contemplado al Dios **Prince** en directo, últimas entrega del **Akira** y el **V de Vendetta** recién adquiridas, y el cuento de **Bernardo Atxaga** que has abandonado momentáneamente para dejarte adoctrinar por una nueva entrega del catecismo mensual que tienes entre tus manos mientras una fabulosa mulata te abanica lentamente...

Y es que, señores, parece que la revista va cogiendo el puntillo que todos queremos. Este número de 80 fastuosas páginas nos ha permitido algo con lo que soñábamos: un **Krazy** mucho más visual, con colaboraciones de mucha gente, historietistas incluidos, con la novedad de usar tratamiento de textos, y la gracia de poder anunciarte la aparición de **Elektra: Assassin**, historieta de ruptura que abrió las puertas a todo lo supuestamente moderno que actualmente se hace en el continente americano. El tema no se merece menos; lo único que lamento es haber perdido la cena que aposté al asegurar que veríamos publicada tan magna obra en la colección *Clásicos Marvel*, de no haber salido ya como complemento de *Alpha Flight*, en fastuosas entregas de 8 páginas cada dos meses. Gracias a Dios, eso ganamos todos.

Una última buena noticia: a partir del próximo número, amén de celebrar nuestro primer año de vida como mandan los cánones, ampliaremos el número de páginas a 48, para poder dar cabida a las ideas que tenemos en mente. Y como una de las cosas que más queremos potenciar es el contacto con vosotros, lectores, os convoco para que participéis en el siguiente **CONCURSO**: se trata de adivinar a quién pertenecen las ilustraciones que aparecen en las páginas 14 y 15, y nos digáis donde fueron publicadas por primera vez. Entre todas las cartas acertadas se sortearán varios lotes de álbumes para alimentar vuestra cada día mejor surtida tebeoteca particular, que por cierto, cualquier día de estos pasaremos a revisar; así que ya sabéis, garbo con el plumero, que nos vemos a finales de Setiembre... ■ **Tino Reguera**

KRAZY COMICS N.º 11-12. Agosto-Septiembre 1990. Publicación mensual de Editorial Complot. c/. Diputación, 341, 2º, 2ª. 08009 Barcelona.

Portada: Elektra: Assassin de Frank Miller y Bill Sienkiewicz.

Editor: Joan Navarro. **Redactor Jefe:** Tino Reguera. **Diseño Gráfico:** Juan Carlos Gómez. **Consejo de Redacción:** J. Navarro, T. Reguera y J.C. Gómez. **Colaboradores:** Agustín Álvarez, Miguel Ángel Álvarez, Ricardo Benítez, José Ángel Cano, Jordi Costa, Lorenzo Díaz, F. de Felipe, Gallardo, Roque González, Andrés Hispano, Manel, Ricardo Machuca, Miguel Ángel Martín, Xavi Muntada, Jose Manuel Nuevo, Javier Olivares, Carlos Pacheco, Jesus Palacios, Carlos Portela, Josep Rom, Jordi Sánchez, Santi Sequeiros, Ulises Estampa y Enrique Vela. **Suscripciones:** Jacinto Ciprés. **Fotocomposición:** Pacmer S.A. y Pre-Text, S.A.

Esta revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores. D.L.B. 36.633-1990. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores. Agradecemos la colaboración de todos ellos.

NOTICIAS

EUROPA

ESPAÑA

■ El pasado mes de Junio le fué ipuesta a **Jesus Blasco** la insignia de la orden de las artes y las letras francesas por el Presidente de su República. En la misma ceremonia se premió a Vazquez Montalban y a Grau Garriga.

■ Sorprendente recuperación de uno de nuestros valores más inactivo. **Das Pastoras** publica actualmente en **El Jueves** con guiones de Ivá, y al mismo tiempo lo hace en el **Mazoki**, con guiones del propio **Borralló**.

■ **Ed. Zinco** amplía su línea editorial con la contratación de

un par de series de Lombard, **Luc Orient**, por **Eddy Paape** y **Greg** e **Ian Kaledine**, por **Ferry** y **Jean-Luc Vernal**. aparte de todo ello, continuarán la edición de álbumes de Storm y Trigan, e iniciarán la publicación de **Les Heros Chevaliers**, serie de la Glénat francesa escrita por **Rodolphe** e ilustrada por **Rouge**.

■ Otra editorial que se lanza a editar álbumes franceses es **Barcanova**, filial del grupo Anaya. Anuncian para Octubre la aparición de cuatro colecciones de periodicidad cuatrimestral, con autores como **Wasterlain**, **Henk Kuijpers** o **Dodier-Maky** o. Más información en el próximo número.

■ Presentadas las bases para el **3.º concurso de Comics de San Andrés de Rabanedo**, con plazo de entrega de originales hasta el 30 de Septiembre. Hay tres categorías, incluyendo una para profesionales. Puedes solicitar las bases a la *Delegación de Juventud y Cultura del Ayuntamiento de Rabanedo, Plaza del Ayuntamiento, San Andres de Rabanedo*.

■ Norma se propone recuperar la obra de **François Schuiten**, y anuncian para Octubre la edición de **Zara**, segundo tomo de la serie **La Tierra Hueca**, realizado en colaboración con su hermano Luc, y la aparición para Navidad de **L'archiviste**, álbum en formato gigante que forma parte de ciclo de **Las Ciudades Oscuras**.

■ **Eseuve** también comunica que pretende ampliar su línea editorial, y no limitarse solamente al material clásico. Están negociando la compra de material japonés editado en los USA, y algún que otro título perteneciente a grandes compañías.

■ **Juventud** comenzará en Navidades la edición de los primeros álbumes de Tintin en su formato original, al igual que ya hiciera en su días con **Tintin en el país de los Soviets**. Aparte, también editarán el libro de Benoit Peeters **El Universo de Hergé**, y algunas obras más especiales para completistas de la obra del padre de Tintin.

■ Continuando sus colaboraciones con otros medios ajenos a la historieta, **Jordi Bernet** ha ilustrado en el último País Semanal un par de relatos de Dashiell Hammett. A cambio, en el mismo suplemento se publica por entregas **El Vientre del Minotauro**, obra del francés **Beltrán**.

ITALIA

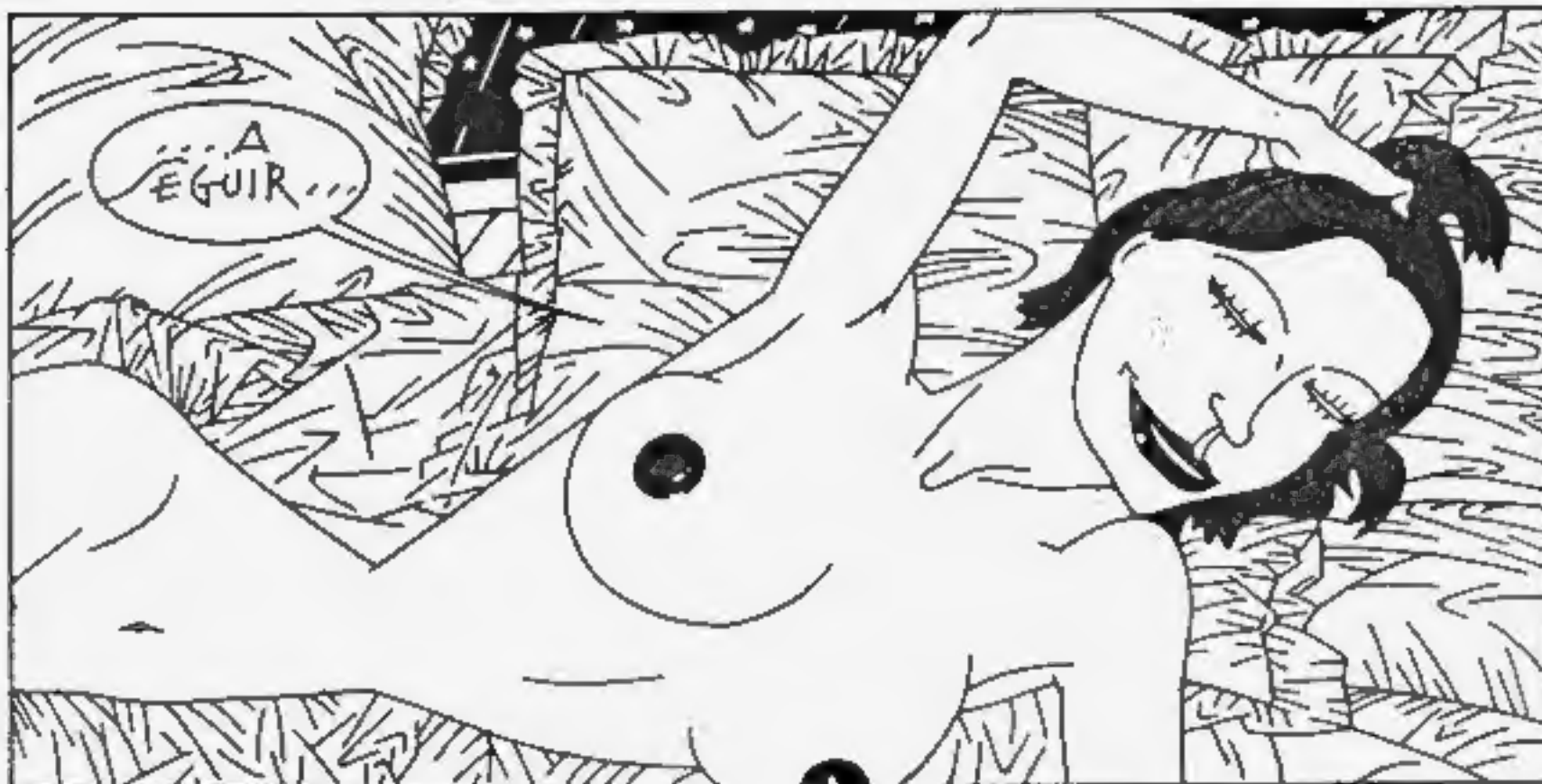
■ Ya en la calle el cuarto número de **Fuego**, línea latina, lujosa revista mensual de experimentación gráfica, editada en Bolonia. Autores pertenecientes al colectivo **Valvoline**, como **Igor** o **Carpintieri** junto a otros como **Charles Burns** o **Semerano**. Aparte, con sus números regalan discos o suplementos a tamaño tabloide.



■ Una de las colecciones que más prometen de las editadas por DC este año es *The Mazz*, Limited Serie Prestigio en cuatro tomos, realizada por **Tom Veitch**, colaborador de la línea Epic, como guionista, y **Brian Talbot**, el británico autor de *Las aventuras de Luther Arkwright*, actualmente editada en los USA por Dark Horse.

■ **Eros comix** es el título de la nueva filial de Fantagraphics en los USA. El contenido es, como dice su título, erótico, y sus primeros títulos son *Birland*, obra de **Gilbert Hernandez** y la continuación de las aventuras de *Ghita de Alizaar*, a cargo **Frank Thorne**.

■ **Ricardo Benítez**



UN SEMINARIO DE TEBEO

El marco incomparable de El Escorial fué el punto de encuentro durante cinco días de estudiosos y lectores de historietas, bajo el pretexto de un seminario sobre la relación de el comic y la postmodernidad. Ludolfo Paramio y Jesus Cuadrado se encargaron de conducir las conferencias y debates, en las que participaron Gerard Lusier, Claire Bretecher, Pierre Christin, Miguel Calatayud, Pedro Tabernero, Felipe Hernandez Cava y Joan Navarro. Cabe consignar también la singular participación del filósofo Alain Finkelkraut, que en el parlamento habló de la situación de Europa tras la caída del muro de Berlín y del papel que deben jugar los intelectuales ante la situación creada por el desmoronamiento de los regímenes comunistas. La historieta no entró en ponencia ni como referencia.

Bretecher se mostró como una dibujante que tiene pocas cosas que decir, y cuya obsesión es trabajar lo mínimo posible. Lauzier sorprendió por su vitalidad, y dijo que *"los jóvenes deben crear nuevos sueños que no deseenboquen en catástrofes"*. Sobre la ayuda del estado a la creación, Lauzier manifestó a la opinión de que esta *"se debe dar a nuevos creadores que han probado ya su valía"*. Christin manifestó sus dudas sobre el carácter popular de la historieta: *"Hay una parte de la historieta que se inserta en una tradición popular, pero creo que la historieta ha querido ser ambiciosa con el trabajo de dibujantes"*

conscientes de la dimensión artística de su obra".

La amplia representación gala no entró en debate, y se limitó cada uno a explicar sus propias experiencias y batallas. Únicamente Christin criticó a Finkelkraut, aunque sus palabras no fueron oídas por este filósofo porque ya había abandonado el seminario un día antes.

Los ponentes españoles —incluida la "minoría catalana", nombre con el que Paramio nos bautizó a Navarro y al cronista de este seminario— debatieron la situación de la historieta. Pedro Tabernero, director de Rumbo Sur, propuso buscar nuevas fórmulas de marketing que permitan a los tebeos salir del mercado exclusivo de la historieta. Calatayud advirtió *"del peligro de que la moda conduzca a la vanguardia, al amaneramiento"*; Felipe Hernandez Cava dijo que el cómic tenía más que ver con el modernismo que con el postmodernismo *"porque se encuentra lejos de haber agotado sus posibilidades creativas"*. Navarro puso la guinda al seminario, ante el silencio de la "mayoría madrileña", al hacer público el proyecto aprobado por Ficomic de crear un Centro Nacional de la Historieta en Barcelona.

Por lo demás, Tabernero se manifestó como un jugador marrullero de fútbol, única diversión de El Escorial, mientras Navarro siguió impactando a la concurrencia con sus originales americanos.

■ **Carlos Santamaría**

U.S.A.

■ La gran sorpresa de este mes es el *Excalibur* 26. Al no disponer aún de dibujante fijo para la colección, Marvel se lo ha montado bien y ha seleccionando para este número nada más y nada menos que a **Barry Windsor Smith** para los lápices y a **Bill Sienkiewicz** a las tintas. Atención por que no fue anunciado con anterioridad por lo que las librerías habrán realizado sus pedidos normalmente y es muy posible que haya tortazos por él.

■ **Hulk** vuelve a ser verde en el número 372. Pues muy bien, pues vale, pues estupendo.

■ Empieza a aparecer todo el merchandising y la adaptación de la película del Capitán América que esperemos se llegue a distribuir en nuestro país. Guiándose por las fotos, las risas pueden ser eternas. Entre otras cosas, Marvel prepara la publica-

Jacqueline ha escrito guiones para *Star Trek: the Next Generation* y otras series que aún no conocemos aquí como *The Equalizer* o *Tour of Duty*.

■ El bombazo del verano es una serie de cuatro episodios adaptando la clásica película de Fritz Lang **M**, escrita por Thea Von Harbou. La historieta empieza en Berlín en 1922. Un maniaco (interpretado magistralmente por Peter Lorre en el film) asesina niños acechando en los patios de las escuelas. La primera entrega incluye también un disco flexible con la canción "*Hall of the Mountain King*", la canción que silba el asesino. Lo publicará Eclipse y está adaptado por **Jon J. Muth**.

■ Dark Horse continua ofreciéndonos series basadas en films de éxito ahora le toca a *Terminator* con dibujos de **Chris Warner**, dibujante de *Predator*.

■ La publicación por parte de Adventure Comics de *El planeta de los simios* continua con una miniserie titulada *Ape City*, en la que un grupo de astronautas renegados son enviados al futuro para erradicar el dominio de los simios.

■ El popular personaje **Archie**, que en USA mantiene 12 colecciones basadas en él, pasa ahora a la televisión, en un piloto dirigido por Dick Lowry, que presenta a todos sus personajes secundarios.

■ La costumbre de DC de introducir miniseries dentro de series en el caso de las colecciones de Batman continua, la nueva se titula *Identity Crisis* y correrá en tres partes por las colecciones del señor de la noche.

■ Anuncia DC también la publicación en paperback de la miniserie del nuevo Robin *A lonely*

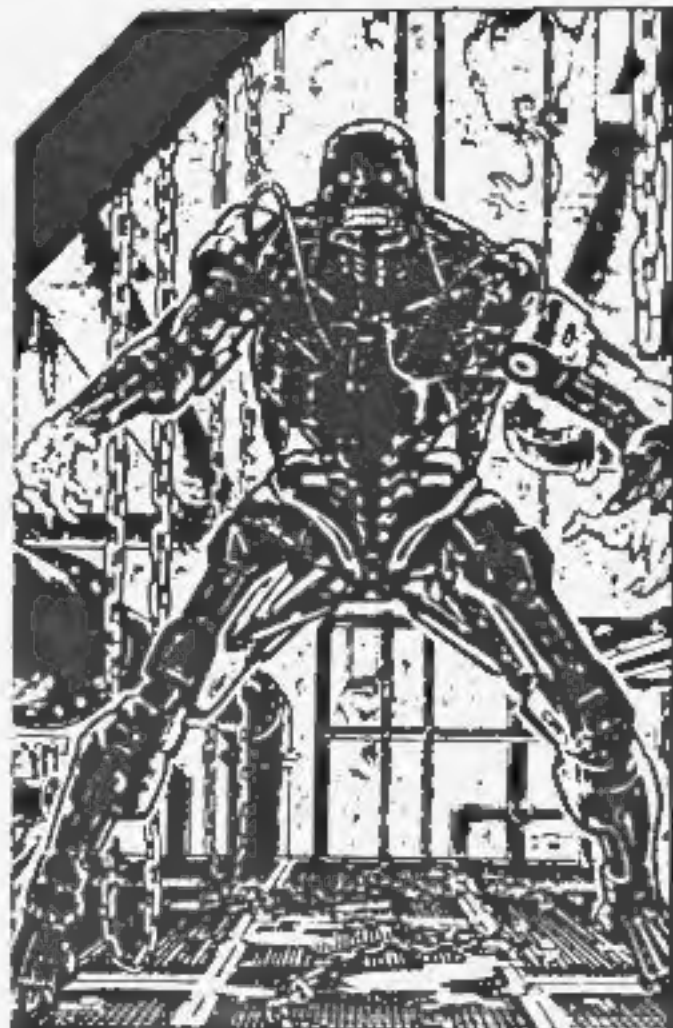


place of dying perteneciente a los números 440 al 442 de Batman y 60 y 61 de los nuevos titanes.

■ Nueve colecciones Marvel son quincenales este verano: *Captain America*, *Amazing Spiderman*, *Avengers*, *Punisher*, *Thor*, *X Men* (por supuesto), *Excalibur* y *Wolverine*.

■ Curioso es que la editorial Harvey Comics ha editado comics del grupo musical **New Kids On The block**, nada menos que cuatro series regulares y tres especiales.

■ En el número 19 del **Moon Knight** comienza una nueva saga de tres partes en la que el caballero une sus esfuerzos con Spiderman y The Punisher contra el Imperio Secreto (ejem).



ción de una antología de las historias de la segunda guerra mundial del Capi, de **Joe Simon** y **Jack "King" Kirby**.

■ **Jim Lee**, el dibujante regular del diario de guerra del Castigador, pasará a convertirse en dibujante de *X Men*, un buen cambio para los fans de los mutantes.

■ **Jacqueline Zembrano**, una guionista de televisión, escribirá un número, el 47, de *The Nam*. En un intento de Marvel de devolverle el prestigio a una serie que va cayendo por sí sola.



■ Ya que hablamos del colectivo Valvoline, os adelantamos la noticia de que su miembro más famoso, el genial **Mattotti** prepara en estos momentos una adaptación del cuento de Pinocho en más de 150 páginas, eso sí, en blanco y negro.

■ El género de horror está de plena moda en este momento. Revistas como **Spaliter** y **Monstr** han sido el detonante, publicando a un puñado de jóvenes dibujantes con garra, y en vista del éxito de éstas han aparecido **Scanners** y **Blood**, editadas por Milan, con una calidad muy inferior. En otra línea, y publicando exclusivamente material americano de terror está **Horror**, editado por Comic Art, con páginas de *Swamp Thing* o *Hellblazer*.

■ El nuevo libro de Pratt, *Suite Caribeana*, está ya en la calle, editado como siempre por Rizzoli, junto con otro tema de esta editorial recogiendo *Lo mejor de Linus*. Por su parte, el *Corto Maltese* de este mes regala la tercera y cuarta parte de *Batman: Year One*.

■ Otra nueva revista de historietas acaba de aparecer. Se llama **Bhang: la revista del fumetti stupefacenti**. El material proviene en su mayoría de la Marvel, que comparte páginas con *Caza* o *Max Bunker*, dibujante y editor de la misma.

GRAN BRETAÑA

■ Los 22 y 23 de septiembre se celebrará en Londres la **U.K. Comic Art Convention**, que este año alcanzará su sexta edición. Como invitados figuran **Joe Simon**, **Steve Rude**, **Ken Steacy**, **Marc Hempel**, etc. junto a las habituales exposiciones, mercadillo, concurso de disfraces, subasta de originales, etc. Para mayor información: *The U.K. Comic Art Convention*, P.O. Box 360, W C 2 H 9TB, Gran Bretaña.

■ **Revoluer** es una

nueva publicación para adultos lanzada por *Fleetway* a finales de junio. Por 1,65 libras (unas 300 pts.) ofrece 48 págs, más cubiertas, todas a color. De entre sus series destaca la nueva versión de *Dan Dare*, escrita por **Grant Morrison** e ilustrada, en un estilo muy influenciado por Daniel Torres, por **Rian Hughes** que puede decirse que es al veterano héroe espacial creado por Frank Hampson, lo que *Dark Knight* es a Batman, una visión, cuando menos, cuasi-senil. Por otro lado, *Purple Days*, escrita por **Charles Shaar Murray** e ilustrada por **Floyd Hughes** está, según sus propias palabras, "inspirada por la vida y la obra de Jimi Hendrix"; mientras que *Dire Streets*, de autora femenina, **Julie Hollings**, ofrece una visión humorística de los pisos compartidos, en una línea no lejana a Margerin. En definitiva, una interesante propuesta para los 90 —aunque influenciada por los 60, como su título ya sugiere de antemano.

■ A poco del estreno de su film en Gran Bretaña, las Turtles arrasan fuerte: la serie de dibujos se emite los martes por la tarde por la BBC 1 (aunque rebautizada "Teenage Mutant Hero Turtles" y con las secuencias exhibiendo nunchakus u otras artes marciales suprimidas, con tal de hacerla apta para todos los públicos) y los comic-books publicados por Fleetway (reimprimiendo el material Archie) rondan los 200.000 ejemplares de tirada. Asimismo, el *Daily Mirror* publica una versión en tira diaria, por si fuera poco, aunque sin créditos.

■ **Comics International** —no, no nos referimos a la difunta publicación de Tou-tain— es un boletín mensual que bien podríamos calificar de equivalente británico de *Krazy*: mensual, 48 págs. y con una circulación de unos 7.000 ej. a través de librerías especializadas y suscripciones ofrece noticias varias locales y de U.S.A., crítica de novedades recientes, avance del mercado, hit parade de ventas... Su dirección: *Comics International*, 77 Oxford Street, London W1R 1RB.

■ La revista de información inglesa **Speakeasy** ha publicado en su número de Mayo la relación de nominados a los premios que otorga. Entre las categorías más importantes, cabe destacar: **Mejor Título Continuo**: 2000 AD, Sandman y X-Men, **Mejor Album Gráfico**: Arkham Asylum, Marsall Law Takes Manhattan y Slain, The Horned God, **Mejor Serie Limitada**: Skreemer, Stray Toasters y Stormwatcher, **Mejor Guionista**: Grant Morrison, Neil Gaiman y Pat Mills, **Mejor Artista**: Dave McKean, Simon Bisley y Bill Sienkiewicz, o **Mejor Título Independiente**: A1, de Atomika Press, Yummy Fur, de Vortex, Cerebus, de Aardvark-Vanaheim o Stormwatcher, de Acme Press.

Tino Reguera
Alfons Moliné



GIGAMESH

¡¡CALMA TODOS!!
EN ORDEN Y CON
CALMA O NO HAY
TEBEO PARA NADIE.
Y ADEMÁS, PRIMERO
ESTÁN LOS QUE
TENÍAN RESERVA...

¡¡SE HA COSIDO
TODOS LOS EJEMPLA-
RES DE SPIDERMAN
NÚMERO 1... EN
TODOS LOS COLORES!!
¡¡ES UNA ESPECULA-
DORA SIN ESCRÚPULOS!!

MIRA ÉSTA, AL PRECIO
QUE LOS COTIZAN LOS
MERCADERES DE ACHERON
Y CON TODA UNA CATER-
VA DE UÁSTAGOS QUE
ALIMENTAR...



¡¡SON MÍOS,
YO LOS VÍ
PRIMERO!!



Rda. San Pedro, 53 08010 BARCELONA

Tel. (93) 246 63 59

Cels Piñol

¡¡AM-ÑAM-ÑAM

SI ESTE INDIVIDUO:
A) TE DEBE DINERO.
B) TE HA QUITADO
LA NOVIA
C) O TE CAE MAL

...Y QUIERES
AJUSTAR LAS
CUENTAS CON
ÉL...



NO LO BUSQUES
LOS DÍAS 21 y
22 DE SEPTIEMBRE
POR LA TARDE
PORQUE ESTARÁ
MUY OCUPADO
FIRMANDO Y
DEDICANDO
EJEMPLARES EN:

CRISIS

C/ Luna, 26. Tel. 532 78 85 / 28004 MADRID



NOVEDADES

AGOSTO-SETIEMBRE

ALTEA - EL PAIS

NEW YORK

Col. Mot n.4. Más aventuras del personaje creado por Nacho y Alfonso Azpiri. 48 pág. color, cartóné, 900 pts.

**EDICIONES B
Tebeos S.A.**

AGOSTO

☐ **PRINCIPE VALIENTE N° 32 y 33**
Guión y dibujos de Hal Foster. 36 págs. color, 225 pts.

☐ **FLASH GORDON N° 30 y 31**
Guión y dibujos de Dan Barry. 36 págs. color, 225 pts.

☐ **HOMBRE ENMASCARADO N° 38 y 39**
Guión de Lee Falk, dibujos de Ray Moore. 36 págs. color, 225 pts.

☐ **TEO N° 31**
Continúan las series y autores habituales. 52 pág. color, 250 pts.

☐ **MORTADELO N° 162 al 165**
36 pág., color, 160 pts.

☐ **ZIPI Y ZAPE N° 161 al 164**
36 pág., color, 160 pts.

☐ **SUPER MORTADELO N° 75**
52 pág., color, 225 pts.

☐ **SUPER ZIPI Y ZAPE N° 75**
52 pág., color, 225 pts.

☐ **YO Y YO N° 10 y 11**
52 pág., color, 175 pts.

☐ **QUE EMPIECE LA FUNCION**
Col. La Jungla Loca N° 2. Nuevas aventuras de los personajes creados por Godard y Delinx. 48 pág., cartóné, 850 pts.

☐ **EL PRISIONERO DE LA ETERNIDAD**
Col. Hans N° 2. Guión de Duchateau, dibujos de Rosinsky. 48 pág., cartóné, color, 850 pts.

☐ **LOS MOTORRISAS**

Col. Los Motoristas N° 1. Guión y dibujos de Degotte. 48 pág., cartóné, color, 850 pts.

☐ **GASA EN TODAS LAS HABITACIONES**
Col. Mujeres de Blanco N° 2. Guión de Cauvin, dibujos de Bercovici. 48 pág., color, cartóné, 850 pts.

SETIEMBRE

☐ **PRINCIPE VALIENTE N° 34 y 35**
Guión y dibujos de Hal Foster. 36 pág., color, 225 pts.

☐ **FLASH GORDON N° 32 y 33**
Guión y dibujos de Dan Barry. 36 pág., color, 225 pts.

☐ **HOMBRE ENMASCARADO N° 40 y 41**
Guión de Lee Falk, dibujos de Ray Moore. 36 pág., color, 225 pts.

☐ **TBO N° 3**
Continúan las series y autores habituales. 52pág., color, 250 pts.

☐ **MORTADELO N° 166 al 169**
36 pág., color, 160 pts.

☐ **ZIPI Y ZAPE N° 165 al 168**
36 pág., color, 160 pts.

☐ **SUPER MORTADELO N° 76**
52 pág., color, 225 pts.

☐ **SUPER ZIPI Y ZAPE N° 76**
52pág., color, 225 pts.

☐ **YO Y YO N° 10 y 11**
52 pág., color, 175 pts.

☐ **EL PERIPLO BULGARO**
Col. Olé de Superlópez N° 17. Acompaña a nuestro héroe a conocer países exóticos en esta aventura. 64 pág., color, 275 pts. Recomendable.

☐ **¡ANSIA DE PODER!**
Col. Magos del Humor N° 29. Mortadelo y Filemón son los protagonistas de esta aventura, escrita y dibujada por Francisco Ibáñez. 48 pág., color, cartóné, 800 pts.

☐ **CONTRABANDO**

Col. Magos del Humor N° 31. Otra aventura de Mortadelo y Filemon, escrita y dibujada por Ibáñez. 48 pág., color, cartóné, 800 pts.

EL SPRAY MAGICO

Col. Magos del Humor N° 32. Una aventura inédita de Zipi y Zape, escrita y dibujada por Escobar. 48 pág., color, cartóné, 800 pts.

ED. LA CUPULA

AGOSTO

☐ **EL VIBORA ESPECIAL GUERRA**
Número extra verano con historietas de Shelton, Toni Mena-Juan Bas, Bunk, Angelici, Arretxe-Usero, Pons, Hugo Pratt y su *Ernie Pike*, José María Polls y Miquel Ratera. 68 pág., b/n, 300 pts.

☐ **EL CUARTO PODER CONTRA LOS NADA**
Col. Historias Completas de El Vibora N° 30. Recopilación de la primera historia larga que Martí realizó para la revista El Vibora. 48 pág., b/n. 225 pts. Recomendable.

☐ **EL ZESTAS 2**
Una nueva aventura del personaje creado por Murillo y Resano, ambientada en el País Vasco. 76 pág. b/n. 750 pts.

☐ **EL BESO SECRETO**
Reedición de este álbum, compuesto por varias historias cortas de Max, con su tratamiento más personal. 48 pág., color, 800 pts. Muy recomendable.

☐ **AMIGAS**
Reedición de este álbum de Pons, compuesto de historias cortas realizadas a lo largo de su carrera. 64 pág., b/n. 700 pts.

☐ **MARIA LANUIT**
2ª edición en álbum del personaje creado por Pons para la revista El Vibora. 64 pág. b/n. 700 pts.

☐ **LA TRAMPA**
Una historia inédita del tándem Laura-Lo Ducca, ahora editada en álbum. 56 pág., b/n, 700 pts.

SETIEMBRE

☐ **EL VIBORA N° 128**
Nuevos episodios de *Pankdinista*, por Max-Gaby, *El Perro de Osos*, *Night Taxi* de Schulteiss y otras firmas aún por determinar. 84 pág., b/n. y color, 350 pts.

☐ **IDA**
Col. Historias Completas de El Vibora N° 31. Una de las historias de la serie *Ardeur*, prepublicada en la revista hace algunos años. Por Alex y Daniel Varenne. 48 pág., b/n., 225 pts. Recomendable.

NOVEDADES

LA VUELTA AL MUNDO DE LOS FREAKS BROTHERS TOMO I

Col. Obras Completas de Gilbert Shelton Nº 7. Reedición de este álbum del autor, ahora englobado dentro de su colección. 56 pág., color, 850 pts.

LA VUELTA AL MUNDO DE LOS FREAKS BROTHERS TOMO II

Col. Obras Completas de Gilbert Shelton Nº 8. Segundo tomo de esta aventura, reeditada en su colección. 56 pág., color, 850 pts.

ED. CAJAL

SOL PONIENTE

Edición en álbum de esta historia, realizada para la revista Cairo hace algunos años. Guión de M.I. Santisteban y dibujos de Joaquín López Cruces. 48 pág., b/n., cartóné, 2.050 pts. Muy recomendable.

ED. CAVALL FORT

TIRANT LO BLANC

Adaptación en historieta de este clásico de la literatura catalana, a cargo de Joannot Martorell y Martin Joan. 48 pág., color, cartóné, 850 pts.

EUROCOMIC

AGOSTO

LO QUE ESTA ABAJO

Col. Humanoides Nº 24. Reedición del tercer tomo de la saga de El Incal, realizadas por el tandem Jodorowsky y Moebius. 48 págs., color, 750 pts. Recomendable.

ALEF-THAU

Col. Humanoides nº 12. Primer libro de la saga del personaje, reeditado ahora con motivo de la aparición del quinto tomo de la serie. Por Jodorowsky y Moebius. 48 pág., color, 750 pts. Muy recomendable.

LO QUE ESTA ARRIBA

Col. Humanoides Nº 26. Cuarto tomo de la saga de El Incal, realizado por Jodorowsky y Moebius. Reedición, 48 pág., color, 750 pts. Recomendable.

DETECTIVE PRIVADO DE CLASE R

Col. Humanoides Nº 32. Segundo tomo de *La Juventud de John Difoof*, realizado por Jodorowsky y Janjetov. 48 pág., color, 750 pts. Recomendable.

ESEUVE

AGOSTO

BEETLE BAILEY Nº 2

Col. Comic Strip Nº 7. Nuevas tiras del personaje de Mort Walker. 64 pág., formato de bolsillo, b/n, 275 pts.

Col. Comic Strip Nº 8. Más aventuras de la heroína ideada por Chic Young. 64 pág., b/n. formato de bolsillo, 275 pts.

BLONDIE Nº 2

Col. Comic Strip Nº 8. Más aventuras de la heroína ideada por Chic Young. 64 pág., b/n. formato de bolsillo, 275 pts.

JULIETA JONES Nº 6

Por Eliot Caplin y Stan Drake. 48 pág., b/n., apaisado, 1.000 pts.

AGENTE SECRETO X-9 Nº 5

Ultimo tomo de la serie, a cargo de Dashiell Hammett y Alex Raymond. 48 pág., b/n. apaisado, 1.100 pts.

RIB KIRBY Nº 2

Guión y dibujos de Alex Raymond. 64 pág., b/n. apaisado, 1.200 pts.

SETIEMBRE

POPEYE Nº 3

Col. Comic Strip Nº 9. Guión y dibujos de Segar. 64 pág., b/n. formato de bolsillo, 275 pts.

TIGER Nº 3

Col. Comic Strip nº 10. Guión y dibujos de Bud Blake. 64 pág., b/n. formato de bolsillo 275 pts.

CISCO KID Nº 6

Por Rod Reed y José Luis Salinas. 48 pág., b/n. apaisado, 1.000 pts.

RIB KIRBY Nº 3

Guión y dibujos de Alex Raymond. 64 pág., b/n. apaisado, 1.200 pts.

BIG BEN BOLT Nº 1

Primer tomo de esta serie, realizada por John Collen Murphy para la King Features americana. Trata de las aventuras de un boxeador americano y mezcla tramas de género negro. 48 pág. b/n. apaisado, 1.000 pts.

FORUM

AGOSTO

SPIDERMAN Nº 213

Spiderman ha de enfrentarse con el Lagarto, convocado por los efectos malignos de Inferno. Por David Michelinie, y Todd McFarlane. 36 pág., color, 165 pts.

FACTOR-X Nº 31

Por Tom DeFalco, Louise Simonson y Steve Lightle. 36 pág. color, 165 pts.

PATRULLA-X Nº 96

Por Chris Claremont, Marc Silvestri y Dan Green. 36 pág., color, 165 pts.

LOS NUEVOS VENGADORES Nº 43

Los Vengadores han localizado a la Visión, desafortunadamente no han podido rescatarlo de una sola pieza... Por John Byrne y Mike Machlan. 36 pág., color, 165 pts.

CLASSIC X-MEN Nº 25

La Patrulla-X lucha a muerte contra Moses Magnum. Por Chris Claremont, John Byrne y Terry Austin. 36 pág., color, 165 pts. Recomendable.

LA ESPADA SALVAJE DE CONAN Nº 102

La Ciudad de las Ratas, por Chuck Dixon y Gary Kwapisz. 36 pág., color, 165 pts.

TIRAS DE PRENSA DE SPIDER-MAN Nº 25

Con el material correspondiente a las tiras de prensa del año 1982. Por Stan Lee y Fred Kida. 48 pág., b/n, formato apaisado, 135 pts.

G.I. JOE Nº 27

Los componentes de G.I. Joe tienen una nueva base aire-mar y Cobra piensa hundirla. Por Larry Hama, Rod Whigham y Andy Mushinsky. 68 pág., color, 275 pts.

TRANSFORMERS Nº 56

Hay una bomba colocada en el arca de los Transformers. Por Simon Furman, José Delbo, y Dave Hunt, 68 pág., color, 275 pts.

CONAN EL BARBARO Nº 162

Conan se ve atrapado en una historia de canibalismo cuando él y sus compañeros luchan con los elementos. Por Larry Hama y Geoff Isherwood. 36 pág., color, 165 pts.

MIRACLEMAN Nº 6

Todos conocéis a Miracleman, pero Gargunza tiene un as en la manga: ¡Miracledog! Por Alan Moore y Chuck Beckum. 36 pág., color, 165 pts. Muy recomendable.

LIBERTY PROJECT Nº 6

Ultimo episodio de la serie creada por Kurt Busiek y James W. Fry para Eclipse. 36 pág., color, 165 pts.

HULKA Nº 5

Jennifer hace una visita involuntaria a la programación televisiva de los sábados por la mañana. Por John Byrne y Bob Wiacek. 36 pág., color, 165 pts.

DRUNKEN FIST Nº 3

Un clásico de las artes marciales por Tony Wong. 36 pág., color, 165 pts.

TIGRE WONG Nº 3

La búsqueda de su hermano lleva a Tigre Wong a una incesante lucha por la vida. Por Tony Wong. 35 pág., color, 165 pts.

LOS NUEVOS MUTANTES Nº 52

Buscando el origen de Cabeza de Chorlito, los Nuevos Mutantes llegan a una extraña isla dominada por un científico loco. Por Louise Simonson, Brett Blavins y Terry Austin. 68 pág., color, 275 pts.

EL CASTIGADOR Nº 30

El Castigador se ve obligado a secuestrar un submarino experimental, el Pen-



tágono envía un submarino atómico para capturarlo. Por Mike Baron y Russ Heath. 36 pág., color, 165 pts

□ VIETNAM Nº 30

La tensión en el frente puede desencadenar cualquier cosa y en «Bunker» así sucede. Por Doug Murray, Wayne Vansant y Geoff Isherwood. 36 pág., color, 165 pts

□ WHAT IF? Nº 18

¿Y si la familia del Castigador no hubiese sido asesinada? Por Doug Murray, Rick Levins y Bob McLeod. 36 pág., color, 165 pts

□ ESCUADRON SUPREMO Nº 7

Tom Thum es el protagonista de lo que será su última aventura. Por Mark Gruenwald, Bob Hall y Sam De La Rosa. 36 pág., color, 165 pts

□ LOBEZNO Nº 15

Los efectos de la Joya Gehenna comienzan a dejarse sentir en los amigos de Lobezno. Madripoor está a punto de ser consumida por el mal. Por Peter David, John Buscema, y Bill Sienkiewicz. 36 pág., color, 165 pts

□ INFERNO Nº 13

Illyana se sacrifica para detener la invasión demoníaca. Por Louise Simonson, Brett Brevins y Al Williamson. 36 pág., color, 165 pts

□ DAREDEVIL Nº 13

Meliso, el señor de las tinieblas acosa a un Matt destrozado. Por Ann Nocenti, John Romita Jr. y Al Williamson. 36 pág., color, 165 pts. Recomendable

□ AIRBOY Nº 8

El origen del particular aeroplano de Davy. Por Timothy Truman, Ben Dunn y Hilary Barta. 36 pág., color, 165 pts

□ LOST PLANET Nº 8

La conclusión de las aventuras de Tyler Flynn en el Planeta Perdido. Por Bob Hampton. 36 pág., color, 165 pts

□ CABALLERO LUNA Nº 7

Marc Spector ha de viajar a Burunda a rescatar a Mariene de las garras de Bushman. Por Chuck Dixon, Sal Velluto y Mark Farmer. 36 pág., color, 165 pts

□ SPIDERMAN Nº 214

El tráfico de drogas es demasiado incluso para nuestro arácnido amigo. Por Peter David y Val Mayerik. 36 pág., color, 165 pts

□ SHIELD Nº 6

La conclusión de la saga de los Comandos Calavera. Por Bob Harras, Keith Pollard y Kim DeMulder. 36 pág., color, 165 pts

□ LA ESPADA SALVAJE DE CONAN 2ª EDICION Nº 10

La Diosa de Marfil. Por Roy Thomas, John Buscema y Danny Buranadi. 68 pág., color, b/n, 250 pts

□ SCOUT Nº 8

Un viaje alucinante a una América devastada. Por Timothy Truman. 36 pág., color, 165 pts

□ TOTAL ECLIPSE Nº 8

Último episodio de esta Serie Limitada. El eclipse ha terminado. 36 pág., color, 165 pts

□ SPIDERMAN Nº 215

Jonathon Caesar sigue haciendo la vida imposible al matrimonio Parker aun desde prisión. Por David Michelinie y Todd McFarlane. 36 pág., color, 165 pts

□ MARVEL HEROES Nº 44

Contiene un episodio de la Limited Series *Black Panther*. Por Peter B. Gillis, Denys Cowan y Sam De la Rosa. 36 pág., color, 165 pts

□ LOS VENGADORES Nº 91

Los Vengadores y Sersi penetran en la Zona Negativa a la búsqueda de los desaparecidos Eternos. Por John Byrne, Paul Ryan y Tom Palmer. 36 pág., color, 165 pts

□ CLASICOS MARVEL Nº 25

Número especial de 64 páginas con Power Man e Iron Fist. El origen de los Héroes de Alquiler. Por Chris Claremont y John Byrne. 68 pág., color, 275 pts. Muy recomendable

□ LOS 4 FANTASTICOS Nº 93

Tras su permanencia en los Vengadores Reed y Sue retornan para enfrentarse a los Cuatro Temibles. Por Steve Englehart, Keith Pollard y Romeo Tanghal. 36 pág., color, 165 pts

□ ESTELA PLATEADA Nº 18

El Super-Skrull obaga a que Estela Plateada tome partido en la Guerra Kree-Skrull. Por Steve Englehart, Ron Lim y Tom Christopher. 36 pág., color, 165 pts

□ ELEKTRA ASESINA Nº 2

Elektra ha sido capturada por HIELD pero dentro de la organización encuentra un curioso aliado. Por Frank Miller y Bill Sienkiewicz. 64 pág., color, 590 pts. Muy recomendable

□ EL HOMBRE MAQUINA TOMO 1

Primero de una serie de dos Prestigios reeditando el último número de la colección Extra Superhéroes. Por Tom DeFalco, Herb Trimpe y Barry Smith. 48 pág., color, 475 pts. Recomendable

SETIEMBRE

□ INDIANA JONES Nº 1

Reedición de este título, ahora en formato de 68 páginas, constituyendo una serie limitada de 12 números. Por John Byrne, Terry Austin, Denny O'Neil, Gene Day y Richard Howell. 68 pág., color, 275 pts

□ ROBOCOP Nº 1

Primer número de la serie inspirada en

la película dirigida por Paul Verhoeven. Robocop es el policía del futuro. Por Alan Grant, Lee Sullivan y Kim DeMulder. 36 pág., color, 165 pts

□ VALKIRIA Nº 1

Primer número de dos series limitadas de tres episodios cada una. Valkiria, la compañera de Airboy, lucha sola en esta ocasión. Por Doug Moench y Paul Gulacy. 28 pág., color, 135 pts

□ SABRE Nº 1

Sobre es un rebelde incontrolable en la América del año 2020. Por Don McGregor y Paul Gulacy. 36 pág., color, 165 pts

□ PATRULLA-X Nº 97

Por Chris Claremont, Rick Leonardi y Kent Williams. 36 pág., color, 165 pts. Recomendable

□ NUEVOS VENGADORES Nº 14

Los mejores científicos de los Vengadores están intentando reparar a la Visión, pero sus esfuerzos pueden ser en vano. Por John Byrne y Mike Machlan. 36 pág., color, 165 pts

□ CLASSIC X-MEN Nº 28

Una cálida acogida aguarda a la Patrulla-X en Canadá. Por Chris Claremont, John Byrne y Terry Austin. 36 pág., color, 165 pts

□ ESPADA SALVAJE DE CONAN Nº 108

Sangre de hermanos, por Gerry Conway, Mike Doeherty y Ernie Chan. 68 pág., color, b/n, 250 pts

□ MARVEL TWO-IN-ONE. CAPITAN AMERICA/THOR Nº 63

El Capitán América prosigue en su guerra personal contra el Sin Banderas, por Mark Gruenwald, Paul Neary y Dennis Janke. Thor ha muerto, larga vida a Thor, por Walter Simonson y Sal Buscema. 68 pág., color, 275 pts

□ EXCALIBUR Nº 18

Excalibur llega a una dimensión alternativa donde rigen las normas de los comics japoneses, por Chris Claremont, Dennis Jensen y Dan Atkins. 36 pág., color, 165 pts

□ SPIDERMAN Nº 216

Spiderman se ve envuelto en un duro enfrentamiento con el Hidro-man. Por Gerry Conway, Sal Buscema, David Michelinie y Todd McFarlane. 36 pág., color, 165 pts

□ CONAN EL BARBARO Nº 163

Conan ha sido envenenado y sus enemigos intentan liquidarlo antes de que pueda recuperarse. Por Michael Fleischer y Alfredo Alcaíá. 36 pág., color, 165 pts

□ MARVEL TWO-IN-ONE: ALPHA FLIGHT/LA MASA Nº 50

Alpha Flight llega al Tibet donde son recibidos por un ex miembro del grupo. Por Bill Mantlo, Jim Lee y Al Milgrom. El enfrentamiento final entre la Masa gris

NOVEDADES

y la Masa verde, además el retorno del Líder. Por Peter David, Todd McFarlane y Fred Fredericks. 68 pág., color, 275 pts.

□ HULKA Nº 6

Jennifer se ve mezclada en el secuestro de una lanzadera espacial hiperluminica, una apasionante saga cósmica por John Byrne y Al Gordon. 36 pág., color, 165 pts.

□ MIRACLEMAN Nº 7

La historia continua con el nacimiento de Miraclebaby. Por Alan Moore, Rick Veitch y Rick Bryant. 36 pág., color, 165 pts. Muy recomendable.

□ DRUNKEN FIST Nº 4

Nuevas aventuras de los héroes de las artes marciales de la mano de Tony Wong. 36 pág., color, 165 pts.

□ LOS 4 FANTASTICOS Nº 94

La lucha de los 4 Fantásticos contra los renovados 4 Terribles, continúa. Por John Harkness, Keith Pollard y Romeo Tanghal. 36 pág., color, 165 pts.

□ CASTIGADOR Nº 31

El intento por parte del Castigador de develar la corrupción interna de la Administración USA acaba en una guerra total contra el justiciero. Por Mike Baron y Russ Heath. 36 pág., color, 165 pts.

□ WHAT IF? Nº 19

¿Y si los 4 Fantásticos tuviesen todos el mismo poder? Cuatro historias alternativas de la mano de Jim Valentino. 36 pág., color, 165 pts.

□ ESTELA PLATEADA Nº 19

La guerra Kree-Skrull continúa ganando intensidad. Por Steve Englehart, Ron Lim y Tom Christopher. 36 pág., color, 165 pts.

□ ESCUADRON SUPREMO Nº 8

Tom Thum ha muerto y en las filas del Escuadrón comienzan a infiltrarse enemigos. 36 pág., color, 165 pts.

□ LOBEZNO Nº 16

La dramática conclusión de la saga de la Joya Gehenna. Por Peter David, John Buscema y Bill Sienkiewicz. 36 pág., color, 165 pts.

□ INFERNO Nº 14

Christopher está de nuevo a cargo de su madre pero este puede no ser un lugar seguro para él. Por Louise Simonson, Walter Simonson y Bob Wiacek. 36 pág., color, 165 pts.

□ DAREDEVIL Nº 14

Matt Murdock abandona Nueva York despidiéndose de una forma única de su ciudad. Por Ann Nocenti, John Romita Jr. y Al Williamson. 36 pág., color, 165 pts. Recomendable.

□ TIGRE WONG Nº 4

Más aventuras de los héroes de Jade-man de la Mano de Tony Wong. 36 pág., color, 165 pts.

□ AIR BOY Nº 7

Nuevas y apasionantes aventuras de Danny y sus amigos. Por Chuck Dixon y Stan Woch. 36 pág., color, 165 pts.

□ MARVEL HEROES Nº 45

Editando el número 3 de la serie *Black Panther*. Por Peter B. Gillis, Denys Cowan y Sam DeLaRosa. 36 pág., color, 165 pts.

□ VENGADORES Nº 92

Los Vengadores han de luchar a muerte en la Zona Negativa contra el poderoso Blastaar. Por John Byrne, Paul Ryan y Tom Palmer. 36 pág., color, 165 pts.

□ MARVEL TWO-IN-ONE: IRON MAN/EL CAPITAN MARVEL Nº 51

El retorno del Laser Viviente. Por Howard Mackie, Alex Saviuk y Sam DeLaRosa. Atrapado en Titán, un clásico de aventuras cósmicas de la mano de Jim Starlin y Gary Friedrich. 68 pág., color, 275 pts.

□ TIRAS DE PRENSA DE SPIDER-MAN Nº 27

Editando las tiras de prensa correspondientes al año 1982 por Stan Lee y Fred Kida. 48 pág., b/n, formato apaisado, 135 pts.

□ NICK FURIA AGENTE DE SHIELD Nº 7

Leviatán ha pretendido secuestrar un bombardero estratégico y el recién formado cuerpo de agentes de SHIELD debe impedirselo. Por Dan Chickester, Keith Pollard y Kim DeMulder. 36 pág., color, 165 pts.

□ CABALLERO LUNA Nº 8

Medianoche vuelve a acosar a Marc Spector. ¿Qué se propondrá? Por Chuck Dixon, Russ Heath, Sal Velluto y Mark Farmer. 36 pág., color, 165 pts.

□ SCOUT Nº 7

La ruta del guerrero místico siempre es un camino de muerte y violencia. Por Timothy Truman. 36 pág., color, 165 pts.

□ SPIDERMAN Nº 217

Un montón de estrellas invitadas en este número. Por Gerry Conway y Alex Saviuk. 36 pág., color, 165 pts.

□ FACTOR-X Nº 32

Hank McCoy vuelve a ser azul y velludo justo a tiempo para hacer frente a la Alianza del mal. Por Louise y Walter Simonson, con Bob Wiacek en el entintado. 36 pág., color, 165 pts.

□ ELEKTRA ASESINA Nº 3

Garret ha fracasado y el Coronel Furia y la agente Chastity McBride han de intentar frustrar el inminente intento de asesinato de Kent Wind. Por Frank Miller y Bill Sienkiewicz. 68 pág., color, 590 pts. Muy recomendable.

□ CLASICOS MARVEL Nº 26

Comienza la Saga de la Contraterza, una aventura de los Vengadores y el Escuadrón Supremo por Steve Englehart y George Pérez. 36 pág., color, 165 pts. Recomendable.

□ **EL HOMBRE MAQUINA TOMO II**
Segundo y último volumen del personaje creado por Kirby en los años 70. Por Tom DeFalco, Herb Trimpe y Barry Smith. 48 pág., color, 475 pts. Recomendable.

EL JUEVES S.A.

AGOSTO

□ EL JUEVES Nº 681 al 684

Historietas de Ivá, Das Pastoras, Prado, Fer, Ventura y Nieto, Tha, Vaquer, Azagra, etc. 64 pág., color y b/n, 175 pts.

□ MARTINEZ EL FACHA LIMPIA ESPAÑA

Col. Pendones del humor. Nº 60. Guión y dibujos de Kin. 64 pág., b/n, 350 pts.

□ MAKINAVAJA, EL ULTIMO CHORIZO

Col. Pendones del humor. Nº 27 (Reedición). Guión y dibujos de Ivá. 64 pág., b/n, 350 pts.

SETIEMBRE

□ EL JUEVES Nº 685 al 688

Historietas del equipo habitual. 64 pág., color y b/n, 175 pts.

□ MAMEN

Col. Pendones del humor. Nº 61. Guión de Manel Barceló, dibujos de Manel. 68 pág., b/n, 350 pts.

□ JESUSITO DE MI VIDA

Col. Pendones del Humor. Nº 13 (Reedición). Guión y dibujos de Jose Luis Martinez. 68 pág., color, 400 pts.

ED. JUNIOR

AGOSTO

□ GARFIELD

Nuevas aventuras del gato creado por Jim Davis. 80 pág., b/n, formato de bolsillo, 430 pts.

□ LA JUVENTUD DE SPIROU

Col. Spirou Nº 23. Nuevo álbum del personaje creado originariamente por Franquin, ahora realizado por Tom y Janry. 48 pág., color, cartóné, 900 pts. Recomendable.

□ LA METAMORFOSIS DE IMHOTEP

Col. Papyrus Nº 8. Guión y dibujos de De Gieter. 48 pág., color, cartóné, 900 pts.

IRU S.A.

AGOSTO



☐ **HARA KIRI Nº 100**
48 pág. color y b/n, 215 pts

☐ **EL CUERVO Nº 98**
48 pág. color y b/n, 215 pts

☐ **EL PACHA G Nº 26**
48 pág. color y b/n, 215 pts.

☐ **LA JUDIA VERDE Nº 37**
48 pág. color y b/n, 215 pts

☐ **COMIC EROTICO Nº 28**
48 pág. color y b/n, 215 pts.

SETIEMBRE

☐ **HARA KIRI Nº 101**
48 pág. color y b/n, 215 pts

☐ **EL CUERVO Nº 99**
48 pág. color y b/n, 215 pts

☐ **EL PACHA G Nº 27**
48 pág. color y b/n, 215 pts

☐ **LA JUDIA VERDE Nº 38**
48 pág. color y b/n, 215 pts

☐ **COMIC EROTICO Nº 29**
48 pág. color y b/n, 215 pts.

☐ **LA ESTACION DE LAS CENIZAS**
Primer tomo de la trilogía de las *Las Leyendas de las Comarcas Olvidadas*, realizada por el dúo Chevalier y Segur para la Editorial francesa Delcourt. Nueva serie de fantasía en la línea de *El Pájaro del Tiempo*, con toques de humor. 48 pág. color, cartóné, 995 pts. Recomendable

☐ **EL PAIS DE LOS SUEÑOS**
Segundo tomo de las *Leyendas de las Comarcas olvidadas*, por el mismo dúo, Chevalier y Segur. 48 pág. color, cartóné, 995 pts. Recomendable

MAKOKI, S.A.

AGOSTO

☐ **MAKOKI Nº 7**
Con las firmas de los colaboradores habituales Calpurnio, Valles, Martí, Das Pastoras, Azagra, Vázquez, Carula, etc., 84 pág. b/n, 300 pts.

NEW COMIC

AGOSTO

☐ **DETECTIVE STORY Nº 5**
Nueva entrega de Dick Tracy, a cargo de Chester Gould, información de las últimas novedades de género negro, historietas de Mandrafina, etc. 80 pág. b/n, 500 pts

☐ **CAMARA CANDIDA**
Nuevo álbum de Milo Manara, recopilando

historias cortas aparecidas en el *Totem*, más 16 páginas nuevas. 48 pág. b/n, 1 100 pts.

NORMA EDITORIAL AGOSTO

☐ **CIMOC Nº 113**
Continúan las series en curso: Termina *La Ruta de la Medusa* de Pasqual Ferry, *Zoo de Beroy*, *La Fosa del Diablo* por Alfonso Font, *Memorias de un 38*, *Slaine* de Pat Mills y Simon Bisley, etc. 84 pág. color y b/n, 400 pts

☐ **CAIRO Nº 69**
Una historia completa de Moebius de 21 páginas ocupa la práctica totalidad del color en este número, que además contiene historietas de Gotlib-Franquin, Oscaraibar-Brocal, Montana, Manel, Walter Minus o Francesco Infante. 72 pág. color y b/n, 400 pts

☐ **BLACK KISS Nº 5**
Guión y dibujos de Howard Chaykin. 16 pág. b/n, 165 pts.

☐ **SPIRIT Nº 27**
Guión y dibujos de Will Eisner. 36 pág. b/n, 200 pts.

☐ **EL ARBOL DE MAYO**
Col. Cimoc Extra Color nº 67. Tercer tomo de *Las 7 Vidas del Gavilán*, por Cothas y Juillard. 48 pág. color, 850 pts. Muy recomendable

☐ **EL GRAN PAIS**
Col. Pandora nº 8. Segundo tomo de *El Pais del Fin del Mundo*, con guión de Pierre Makyo y dibujos de Vicomte. 48 pág. color, 850 pts. Muy recomendable

☐ **LAS MEMORIAS DE MR. GRIFFATON**
Col. El Muro nº 5. Primer trabajo en equipo de Rubén Pellejero y Jorge Zentner, publicado en los primeros números de Cimoc. 48 pág. b/n, 750 pts

SETIEMBRE

☐ **CIMOC Nº 114**
Continúan las series y autores habituales. 84 pág. color y b/n, 400 pts.

☐ **A TOPE Nº 38**
Con las series y autores habituales. 64 pág. b/n, 325 pts

☐ **BLACK KISS Nº 6**
Guión y dibujos de Howard Chaykin. 16 pág. b/n, 165 pts.

☐ **SPIRIT Nº 28**
Guión y dibujos de Will Eisner. 32 pág. color, 200 pts.

☐ **VACACIONES FATALES**
Col. Cimoc Extra Color nº 68. Recopilación de historias cortas publicadas en el Cimoc, con la novedad de haber sido coloreadas y redibujadas por el propio

autor, Vittorio Giardino. 48 pág. color, 850 pts. Recomendable

☐ **LOS OJOS DE TANATLOC**
Col. Pandora nº 9. Un nuevo álbum de Thorgal, el héroe creado por Rosinsky y Van Hamme. 48 pág. color, 850 pts

☐ **MARVIN EL DETECTIVE**
Col. E. Muro nº 6. Historieta de temática policial escrita por Giancarlo Berardi y dibujada por Ivo Milazzo, ya publicada en el Cimoc. 48 pág. b/n, 750 pts. Muy recomendable

EDITORIAL PRIMAVERA

AGOSTO

☐ **ALBUMS DISNEY Nº 4**
Nuevas aventuras de los personajes creados por Walt Disney, a cargo de Carl Barks. 48 pág. color, 500 pts. Recomendable.

☐ **CLASICOS DISNEY Nº 6**
48 pág. color, 275 pts.

☐ **DISNEY ESPECIAL Nº 11**
192 pág. color, 350 pts

☐ **PATO DONALD Nº 18**
32 pág. color, 100 pts.

☐ **DISNEY AVENTURAS Nº 11**
128 pág. color, 275 pts.

☐ **GOOFY Nº 7**
64 pág. color, 150 pts.

☐ **MICKEY Nº 12**
96 pág. color, 200 pts.

☐ **HIPER Nº 12**
226 pág. color, 400 pts

SETIEMBRE

☐ **ALBUMES DISNEY Nº 5**
Las mejores historias de los personajes, escritas y dibujadas por Carl Barks. 48 pág. color, 500 pts. Recomendable.

☐ **CLASICOS DISNEY Nº 7**
48 pág. color, 275 pts.

☐ **DISNEY ESPECIAL Nº 12**
192 pág. color, 350 pts.

☐ **PATO DONALD Nº 17**
32 pág. color, 100 pts.

☐ **DISNEY AVENTURAS Nº 12**
128 pág. color, 275 pts

☐ **GOOFY Nº 8**
64 pág. color, 150 pts.

☐ **MICKEY Nº 13**
96 pág. color, 200 pts.

☐ **HIPER Nº 13**
226 pág. color, 400 pts

NOVEDADES

TOUTAIN ED.

AGOSTO

□ ZONA 84 Nº 75

Último capítulo del *Argon* de Fernández, *Jack Cadillac*, Sergio Aragonés. Entrevista a De Felipe y Vane, *La vida es un ramillete de violetas*, de Bob Deum y Dionett, y un nuevo suplemento *Forja 84*, con historietas de noveles. 116 pág., color y b/n, 425 pts.

□ TOTEM Nº 45

El Sueño de el Tiburón, de Matias Schulzeiss, *Leon El Terrible*, Vuillemin, *Raymond Calbuth* de Tronchet, Saudeili, Carlos Giménez, *Marc Edito* de Piotr, y el resto de firmas habituales. 84 pág., color, 375 pts.

SEPTIEMBRE

□ ZONA 84 Nº 76

Con los autores y series habituales. 84 pág., color y b/n, 375 pts

□ TOTEM Nº 46

Continúan las series en curso, además de otros autores aun por determinar. 84 pág., color, 375 pts

ED. ZINCO

AGOSTO

□ ORQUIDEA NEGRA Nº 3

Termina la trama que nos ha ayudado a conocer el destino de este peculiar personaje, creado en 1974 y revitalizado ahora por Neil Gaiman y Dave McKean. 48 pág., color, 500 pts. Recomendable.

□ DC PREMIERE Nº 2

Segundo y último de los especiales dedicados a *Halcón y Paloma*, de la mano de Barbara y Karl Kesel. 52 pág., color, 225 pts.

□ DRAGONES Y MAZMORRAS Nº 2

Situaciones y personajes a partir del conocido juego de rol. Por Michael Fleisher y Jan Duursema. 28 pág., color, 140 pts.

□ DRAGONLANCE Nº 2

También ambientado en el mundo del rol, proveniente del catálogo de la TSR. Por Dan Mishkin y Ron Randall. 28 pág., color, 140 pts.

□ LEYENDAS DE BATMAN Nº 2

Continúa la miniserie *Shaman*, a cargo de Denny O'Neil y Ed Hanningan, con cubiertas de George Pratt. 36 pág., color, 165 pts.

□ DEADMAN Nº 2

Segundo y último tomo en formato Prestige revitalizando el personaje que hizo famoso a Neal Adams. Por Mike Baron y Kelley Jones. 48 pág., color, 500 pts. Muy recomendable.

□ LOS JOVENES ETERNOS Nº 2

Revitalización de uno de los grupos creados por Kirby en los años 70, formando el *Fourth World*. Por De Mattes, Paris Culling y Karl Kessel. 28 pág., color, 140 pts.

□ BATMAN AÑO TRES Nº 2

Segundo y último de los especiales dedicados a contarnos el origen del nuevo Robin. Por Marv Wolfman y Pat Broderick. 52 pág., color, 225 pts.

□ NUEVOS TITANES Nº 15

Presentando el nuevo look de Wonder Girl, ahora llamada Troya. Por Marv Wolfman y George Pérez. 36 pág., color, 165 pts.

□ CYNDER Y ASHE Nº 4

Último número de esta miniserie policíaca. Por Jerry Conway y José Luis García López. 36 pág., color, 165 pts.

□ INVASION Nº 6

Un episodio del Capitán Atom, realizado por Cary Bates y Pat Broderick y otro de La Patrulla Condenada, a cargo de Graham Nolan y Paul Kupperberg. 52 pág., color, 225 pts.

□ SLAH MARAUD Nº 6

Último número de esta serie limitada. Por Dough Moench y Paul Gulay. 36 pág., color, 165 pts.

□ ANIMAL MAN Nº 7

Por Grant Morrison, Chas Truog y Doug Hazlegood. 28 pág., color, 140 pts. Recomendable.

□ WONDER WOMAN Nº 28

Por George Pérez y Chris Marrinan. 28 pág., color, 140 pts.

□ QUESTION Nº 24

¿Está realmente muerta la novia de nuestro héroe? Por Denny O'Neil y Denis Cowan. 36 pág., color, 165 pts.

□ LIGA DE LA JUSTICIA AMERICA Nº 49

Por Giffen, De Matteis y Adam Hughes. 28 pág., color, 140 pts.

□ LIGA DE LA JUSTICIA EUROPA Nº 11

Por William Messner Loebs, Giffen y Bat Bears. 28 pág., color, 140 pts.

□ UNIVERSO DC Nº 18

Contiene dos números americanos de *LEGION 90*, realizados por Alan Grant, Keith Giffen y Barry Kitson. 52 pág., color, 225 pts.



□ V DE VENDETTA Nº 7

Por Alan Moore y David Lloyd. 36 pág., color, 165 pts. Muy recomendable.

□ CAPITAN ATOM Nº 8

Especial de 52 pág., realizado por Cary Bates y Pat Broderick. Color, 225 pts.

□ SUPERMAN Nº 76

Por Jerry Orway, Kerry Gammill y Curt Swan. 28 pág., color, 140 pts.

□ SUPERMAN Nº 77

Por George Pérez, Dan Jurgens y Klaus Janson. 28 pág., color, 140 pts.

□ SUPERMAN ESPECIAL VERANO

Contiene el *Annual 1* de la serie Superman, por John Byrne y Ron Frenz. 52 pág., color, 165 pts.

□ DESAFIO TOTAL

Adaptación en cómic de la película del mismo título, dirigida por Paul Verhoeven. Guión de Elliot S. Maggin, y dibujos de Tom Lile. 44 pág., color, 225 pts.

□ JUDGE DREDD: ARCHIVO CRIMINAL Nº 2

Varias historias cortas sobre el personaje, realizadas por diversos autores. Formato Prestigio, 48 pág., color, 500 pts.

□ LOCA ACADEMIA DE POLICIA NºS 1 y 2

Primer y segundo número de una serie limitada, basada en los personajes y situaciones de la serie cinematográfica. 32 pág., color, 150 pts.

□ BATMAN Nº 36

Primer episodio de la miniserie *Night People*, por el equipo Warner-Grant-Brifogle. 28 pág., color, 140 pts.

SEPTIEMBRE

□ HAWKWORLD Nº 1

Primer tomo Prestigio de esta serie, compuesta de tres. Narra los orígenes de este personaje, realizado por Tim Truman y Alcatena. 48 pág., color, 550 pts. Recomendable.

□ DOC SAVAGE Nº 1

Miniserie de cuatro números que ofrece nuevas aventuras de este personaje clásico de la historieta americana. Por Denny O'Neil y Adam Kubert. 36 pág., color, 165 pts.

□ HELLBLAZER Nº 1

Primer número de una miniserie de 5, narrándonos las aventuras de John Constantine, personaje nacido en las páginas de *Swamp Thing*. Por Jamie Delano, John Ridgway y Dave McKean, que ilustra las portadas. 52 pág., color, 225 pts. Recomendable.

□ MISTER MIRACLE Nº 1

Con el comienzo de una maxiserie con número por determinar. Nueva oportunidad para el personaje, presentado en las páginas de la Liga de la Justicia. Por Len Wein y Joe Phillips. 52 pág., color, 225 pts.



BRANABRA

☐ DC PREMIERE N° 3

Con el crossover entre la Liga de la Justicia y el Escuadrón Suicida. Por McDowell, Giffen, Leizaola y Ostrander. 52 pág., color, 255 pts.

☐ DRAGONES Y MAZMORRAS N° 3

Por Michael Fleisher y Jan Duursema. 28 pág., 140 pts.

☐ DRAGONLANCE N° 3

Por Dan Mishkin y Ron Randall. 28 pág., 140 pts.

☐ LEYENDAS DE BATMAN N° 3

Tercer episodio de *Shaman*, por Denny O'Neil y Ed Hannigan. 36 pág., 165 pts.

☐ LOS JOVENES ETERNOS N° 3

Por De Matteis, Paris Culling y Karl Kesel. 28 pág., color, 140 pts.

☐ NUEVOS TITANES N° 16

Por Marv Wolfman y George Pérez. 36 pág., color, 165 pts.

☐ INVASION N° 7

Especial de 84 páginas, con el tercer y último de los capítulos principales. Por Giffen, Mantlo y Sears. 84 pág., color, 325 pts.

☐ WONDER WOMAN N° 29

Especial de 52 páginas, conteniendo el Annual 2 de la serie, realizado íntegramente por mujeres. Firmas como las de Trina Robbins o Cateen Doran. 52 pág., color, 225 pts.

☐ QUESTION N° 25

Por Denny O'Neil y Denis Cowan. 36 pág., 165 pts.

☐ LIGA DE LA JUSTICIA AMERICA N° 30

Por Giffen, De Matteis y Tom Artis. 28 pág., color, 140 pts.

☐ LIGA DE LA JUSTICIA EUROPA N° 12

Por William Messner Loebs, Giffen y Bat Sears. 28 pág., color, 140 pts.

☐ V DE VENDETTA N° 8

Por Alan Moore y David Lloyd. 36 pág., color, 165 pts. Muy recomendable.

☐ CAPITAN ATOM N° 9

Por Cary Bates y Pat Broderick. 36 pág., color, 165 pts.

☐ UNIVERSO DC N° 19

Primero de dos especiales dedicados a El Diablo, primer superhéroe hispano con colección propia. Por Gerard Jones y Mike Parobick. 52 pág., color, 225 pts.

☐ SUPERMAN N° 78

Por George Pérez y Bret Breeding. 28 pág., color, 140 pts.

☐ SUPERMAN N° 79

Por Jerry Orway y Dennys Janke. 28 pág., color, 140 pts.

☐ BATMAN N° 37

Por John Warner, Alant Grant y Norm Belfrage. 28 pág., color, 140 pts.



AGORAFOBIA

Pasqual Ferry

 COLECCION MISION IMPOSIBLE 19

editorial
CONDICION
SUIIIIIIIII





I Love Mum

MATT--

La etapa de *Daredevil* realizada por Frank Miller fue uno de los trabajos que coadyuvaron a la creación del mito que hoy envuelve al celeberrimo artista; por las páginas de la serie danzaron un buen puñado de personajes que configuraron un peculiar universo que no tardó demasiado tiempo en calar hondo en el ánimo de los aficionados. De estos personajes, uno alcanzó con celeridad aquella categoría reservada a pocos ■ los protagonistas habituales en el comic-book: la de leyenda; me refiero, por supuesto, a Elektra, la fría ninja mercenaria que causó estragos entre los lectores exhibiendo sus letales artes.



ELEKTRA SAGA

Fue tan notable el éxito de la trayectoria de Elektra en la serie de *Daredevil* que el mismo artífice, algún tiempo después, llevó a cabo un nuevo trabajo con el fin de reorganizar toda la saga de forma autoconclusiva; recopilando de nuevo las páginas de la colección del Hombre sin Miedo, más algún material relacionado con Elektra procedente de otras ediciones, y añadiendo producción realizada expresamente para esta obra, Miller creó *Elektra Saga*: una serie limitada de cuatro números, que ahora, bastantes años más tarde, nos ofrece Comics Forum.

Miller, guionista todo-terreno donde los haya, estructura la historia en torno al personaje de Elektra Natchios, una ex-novia de Matt Murdock, que, tras la absurda muerte de su padre, ve sus vínculos con la sociedad fatídicamente fragmentados. Elektra huye a Japón, y allí es entrenada por un *sensei* en el uso de las artes mortales del *ninjutsu*; al verse rechazada por la severa orden de Stick, Elektra ingresa en *La Mano*, una organización de asesinos a sueldo con ciertas connotaciones esotéricas, que

completará su formación como implacable mercenaria. Sus contactos con la mafia de New York —como todos sabemos encabezada por Kingpin—, la llevarán al enfrentamiento directo con *Daredevil*, su antiguo amor...

A simple vista, el guión de Miller surge como consecuencia lógica de la difícil mezcla de comic de superhéroes, cine negro de la *yakuza* o mafia japonesa, y los devaneos argumentales de las más execrables películas de artes marciales «made in Hong-Kong» y, en efecto, tales tendencias convergen en el *storytelling* del autor, aunque no lo hacen sin introducir importantes variaciones y transgresiones en el campo argumental: renuncia abierta al maniqueísmo propio del género superheroico —Miller parece querer hacer válida la expresión: *Elektra no es buena ni mala, sino todo lo contrario*—, irrupción de los sentimientos internos de los personajes —hito del cual la etapa actual de Ann Nocenti es heredera incontestable—, y una leve pero certera introducción de elementos intelectualizantes en el discurso —las conexiones con la tragedia griega van

más allá del explícito título—. La puesta en escena de *Elektra Saga* bastaría para justificar la aureola de genio que rodea a su creador, en mi opinión, los logros narrativos más importantes e interesantes de la saga no se centran en la narración propiamente dicha, con excesivo uso de la elipsis y algunas explicaciones absurdas, sino en una prodigiosa visión cinematográfica en el modo de contar la historia, cada una de las viñetas es absolutamente imprescindible en la página, y cada una de éstas es necesaria para el desarrollo de las secuencias en la que se divide la obra. La amenaza de Elektra a Ben Urich en el cine, con el asesinato de su confidente, la fuga de Bullseye, o la muerte de Elektra a manos de éste, son ejemplos de la extraordinaria capacidad de Miller para la narrativa en el ámbito del comic-book, capacidad que se manifiesta también en el dibujo, de carácter eminentemente funcional, con trazos rápidos y austeros, en clara concomitancia con la temática violenta del relato.

■ Jordi Sánchez



BORN AGAIN

CRUCE DE CAMINOS

«Todavía pienso a menudo en Daredevil. He vuelto a cogerle cariño al personaje. Siento como si mi primer contacto con él hubiera sido los dos primeros actos de una obra de teatro, y ahora venga el tercero.»

Frank Miller¹

Mucho se ha hablado de la revolución que ha provocado el *Dark Knight* de Miller, Janson y Varley, y el *Watchmen* de Moore y Gibbons, sin embargo parece haberse olvidado la trascendencia de *Batman: Year One* y sobre todo de *Born Again*, ambos del tándem Miller y Mazzucchelli.

«Estoy enfocando mi trabajo en la definición de lo que es un héroe.»

Frank Miller²

Quizá pueda ser ésta la premisa sobre la cual se asienta la saga de Daredevil bautizada como *Born Again*. Pero, ¿por qué esta obsesión por la creación de un héroe? La respuesta se nos antoja, en principio, obvia, pues nos hallamos en el género de *superhéroes* y éstos, al estar sometidos a tal epigrafe, deben serlo. ¿O no?

¿Qué se esconde detrás de esta aparente revitalización de género que teóricamente busca el autor? Algo muy sencillo: el mantenimiento o, mejor dicho, la reactualización de los mitos prefabricados por la sociedad norteameri-

cana, debido principalmente a la ausencia de éstos por la carencia de historia como nación, a través de su más poderosa arma: los Mass Media.

El autor, independientemente de su más que demostrada capacidad como narrador, siempre se ha caracterizado por una nada encubierta actitud reaccionaria hacia la realidad circundante, eso sí, tamizada de observación comprometida; hecho corroborado por el mismo argumento de *Born Again*, que a grades rasgos, y simplificándolo un poco, vendría a ser el siguiente: Un hombre ve desmoronarse su vida y su entor-

no de la noche a la mañana sin que pueda hacer nada para evitarlo. Una vez descubierto quien está detrás de la degeneración de su entorno y de haber caído hasta lo más profundo, mental y físicamente, iniciará el camino de ascenso mediante la venganza y la redefinición, tratando de solventar todas las contradicciones de su anterior vida que, merced a la tragedia, ha sido capaz de conocer y asumir en toda su magnitud.

Frank Miller nos devuelve el sueño americano actualizado: «I'm loyal to nothing general... except the Dream»³ nos dice un Capitán América pseudoexcépti-





co en el último capítulo de la saga, cuando poco antes y habiendo con Murdock sobre Nuke comentaba «He wears the Flag» - «In hadn't notice»⁴ contestaba Murdock. Esta aparente contradicción no es tal. Recordemos que el mensaje que durante años se nos ha enviado del otro lado del Atlántico ha sido más o menos éste: «El sistema no es perfecto, tiene fallos, pero funciona». El mensaje de Miller es el que, si bien las instituciones pueden fallar, el individuo aún puede hacer algo, el Sueño Americano sigue estando ahí, como una meta a la que debemos tender y podemos llegar a alcanzar. Y así lo corrobora su editor Ralph Macchio en la introducción al libro recopilatorio de la saga.

«I say Murdock is our hero —and not Daredevil, his alter-ego— because in this brilliantly told sequence of stories, the Kingpin strips away everything from this good and honorable man: his home; his job, his friends; his identity; his very sanity. But the core of him remains. The fighter. The man who will not surrender or die The Man Without Fear!»⁵.

De hecho se produce un cruce inequívoco en las intenciones de Miller; él desea fabricar un héroe, pero hasta cierto punto lo que construye es un antihéroe que se acerca por momentos y de forma algo tangencial a los presupuestos de lo que se ha dado en llamar Comic Poético, eso sí, parece que sin tener conciencia de ello. Así podemos referirnos a las palabras de A. Altarriba. «... El personaje no es extraordinario, no se cons-

truye según criterios de diferenciación. Al no depender de lo que hace sino de lo que piensa o siente al no estar construido a partir de una toma en consideración de su capacidad de incidencia externa sino en función de su dimensión interna, no se presenta con connotaciones heroicas»⁶. En resumen, Miller pretende una cosa y consigue, más o menos, otra distinta, lo cual resulta paradójico, aun más si nos percatamos de que «devuelve a su entorno al personaje, más cerca de la calle, como uno más de nosotros» reiterando lo que hace ya tiempo afirmaba A. Meraviglia-Crivelli Roche: «... el mundo de los héroes va a ser espejo del mundo de los humanos, mediante un mecanismo muy similar al que definía la relación entre el mundo épico de la antigüedad y el de los humanos»⁷.

Por todo esto el análisis, aunque somero, de esta obra resulta sumamente atractivo; ya que nos sitúa en una doble línea que representa, por un lado una de las directrices básicas del comic-





book actual, basada en la asimilación de funciones hasta entonces del ámbito de los secundarios por parte del protagonista-superhéroe y por otra parte un acercamiento a las tesis narrativas europeas en el sentido de que la narración avanza más y hace más hincapié en la evolución interna del personaje que en el avance forzado por el desarrollo de la acción. Y no nos olvidemos de la carga ideológica que subyace, y que hace de Miller el más representativo de los autores de comic-book nacidos como profesionales con peso en la Era Reagan. Me refiero, claro está, a la estética de la violencia, la recuperación de los valores tradicionales en su vertiente más pura y dura de retorno a los orígenes y el renacimiento del orgullo de ser americano, fruto de una nueva conciencia nacida de las cenizas de un país que define su identidad por oposición a la de otros.

El discurso de Miller es a ratos confuso y contradictorio, que no la forma de exponerlo, que resulta

ser francamente clara y realizada de manera virtuosa, debido a lo cual he basado este pequeño apunte en torno a esta etapa de la serie en tentar de desentramar lo que podríamos llamar conciencia de la serie, ya que hablar a estas alturas del modo en que este autor realiza la puesta en escena no sólo resultaría superfluo sino que me atrevería a decir gratuito, ya que es de sobra conocido.

Sólo lamento una cosa: el modo en que esta magnífica y significativa obra ha sido dada a conocer en nuestro país. Hubiera sido mucho mejor esperar a que se pudiese publicar de una manera digna y no como se hizo, de forma atropellada y prácticamente ilegible, deshaciendo totalmente su estructura y su ritmo. Como se ha hecho otras veces, en este caso, habría valido la pena retrasar su difusión en aras de un justo reconocimiento a su magnitud y a la espera de un soporte apropiado a la misma. ■ **Carlos Portela**

NOTAS:

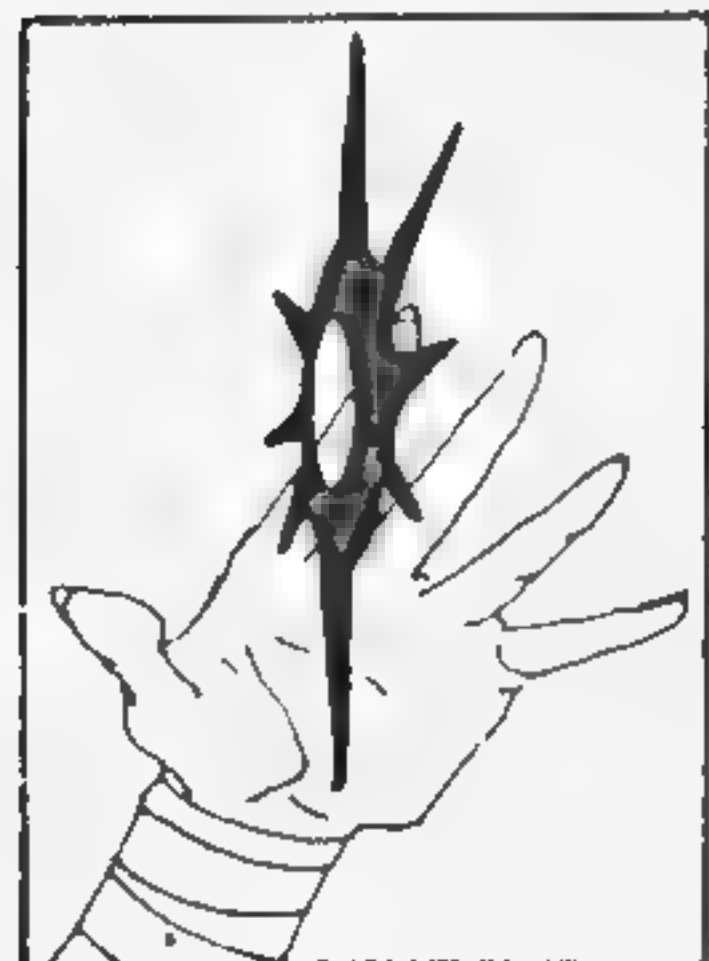
- (1) James Van Hise, entrevista a Frank Miller en *Comics Feature*. N.º 43, Abril 1986
- (2) *Ibid.*
- (3) *Daredevil* N.º 233, pág. 16
- (4) *Daredevil* N.º 233, pág. 15
- (5) Ralph Macchio. *Murdock Agonistes*. Introducción a la recopilación en libro de *Born Again* Julio 1987 Pág. 3
- (6) Antonio Altamira. *La Poesía en el Comic*. *Takadetinta* segunda época N.º 1 Pág. 99.
- (7) Alejandro Meraviglia-Crivelli Roche. *La Nueva Clase Social de los Superhéroes*. *Unich* N.º 12. Agosto-Septiembre 1987 Pág. 9



FRANK MILLER

LAS COMPLEJIDADES DE ELEKTRA

Sabemos tanto de la nueva novela gráfica de Elektra como, realmente, sobre su protagonista, parafraseando a Bill Sienkiewicz, «Creo que cuanto más hablamos de Elektra, menos comprensible es su figura», y cuanto más buscamos en las palabras de Frank Miller, éste, emulando a esos directores de cine misteriosos, que se rodean de una mitica que a veces deviene en mistica por parte de sus seguidores —por ejemplo, Kubrick, McBride o Ridley Scott—, se muestra más oscuro.



1.- OSCURIDAD

Sabemos que el gurú del comic-book de superhéroes para adultos se siente «contento, porque con la novela gráfica de Elektra, he tenido licencia para ser ambiguo en todo lo que he querido», gozando de esa libertad que tanto estima y tan rara es en el mundo del comic.

Y cuando ya está prácticamente acabada, es imposible dudar de que nos encontraremos con un producto, como mínimo, tan pensado como puede deducirse del hecho de que Miller haya «reescrito completamente las últimas veinte páginas del libro después de haberlo dibujado ya a lápiz». Pero lo más atractivo es que esta prometedora Graphic Novel, en la que el re-creador de personajes tan fundamentales como Daredevil o Batman ha colaborado una vez más con la gran colorista Lynn Varley, será una nueva vuelta de tuerca a uno de los arquetipos femeninos más originales, enigmáticos y queridos de la historia del comic: Elektra Natchios, asesina profesional, y último avatar de uno de los mitos primigenios de mayor impacto, mito surgido de un sofisticado género popular de la Antigüedad —la tragedia griega— que al cabo de los siglos ha «retornado» a través de un sofisticado medio popular de hoy: la historieta.

Para mayor tortura de los miles de fans enamorados de Elektra, sólo se sabe de esta nueva aven-

tura que, según Miller, no tendrá nada que ver con sus anteriores apariciones, sino que será más bien «una historia de horror. En ella el lector nunca podrá intimar con Elektra. Se trata de una historia de Matt Murdock». Lo demás, son sólo palos de ciego en la oscuridad.

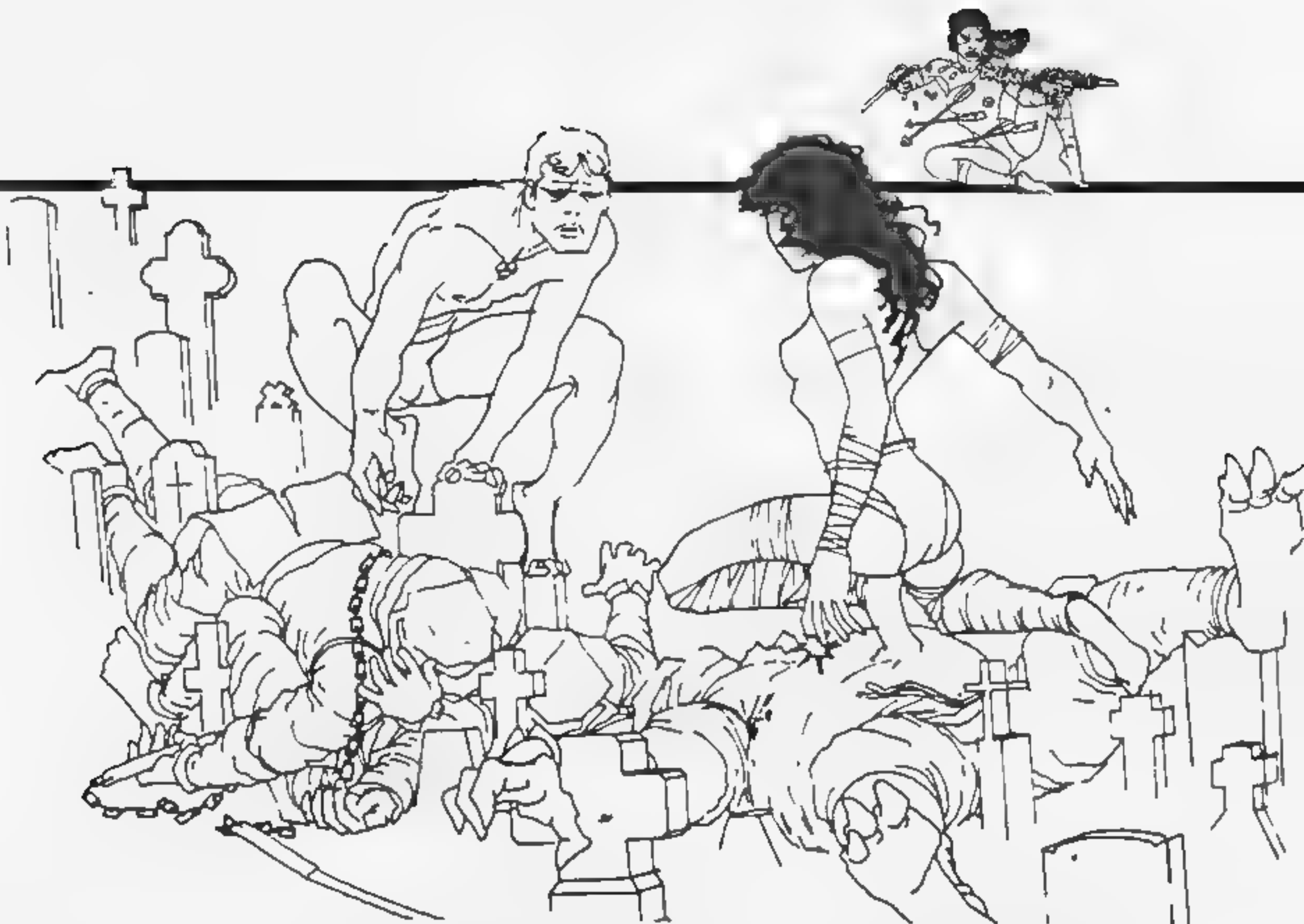
2.- LUZ Y COLOR

Lo demás hay que intentar deducirlo, con un 90% de posibilidades de error, del inmediato precedente «elektrico». Esto es, la serie «Elektra Assassin», ya a punto de aparecer en su edición española, que Miller escribió para la línea Epic de Marvel, y que Bill Sienkiewicz se encargó de plasmar en imágenes.

Poco sería lo que sabríamos sobre Elektra de no ser por lo que ella misma nos cuenta en esta serie, y por las declaraciones de Sienkiewicz. Frank Miller, para variar, parece hacerle un completo vacío a su personaje más fascinante. A lo largo de entrevistas y entrevistas nos ha explicado con pelos y señales la personalidad de Bruce Wayne o la de Matt Murdock... pero sobre Elektra, nada.

Sin embargo, *Elektra Assassin* comienza con la más clara confesión posible de que el personaje proviene de la directa reelaboración del arquetipo griego —que había renacido ya anteriormente, desde sus primitivas apariciones en el teatro de Esquilo, Sófocles y Eurípides, en la pluma de Jean



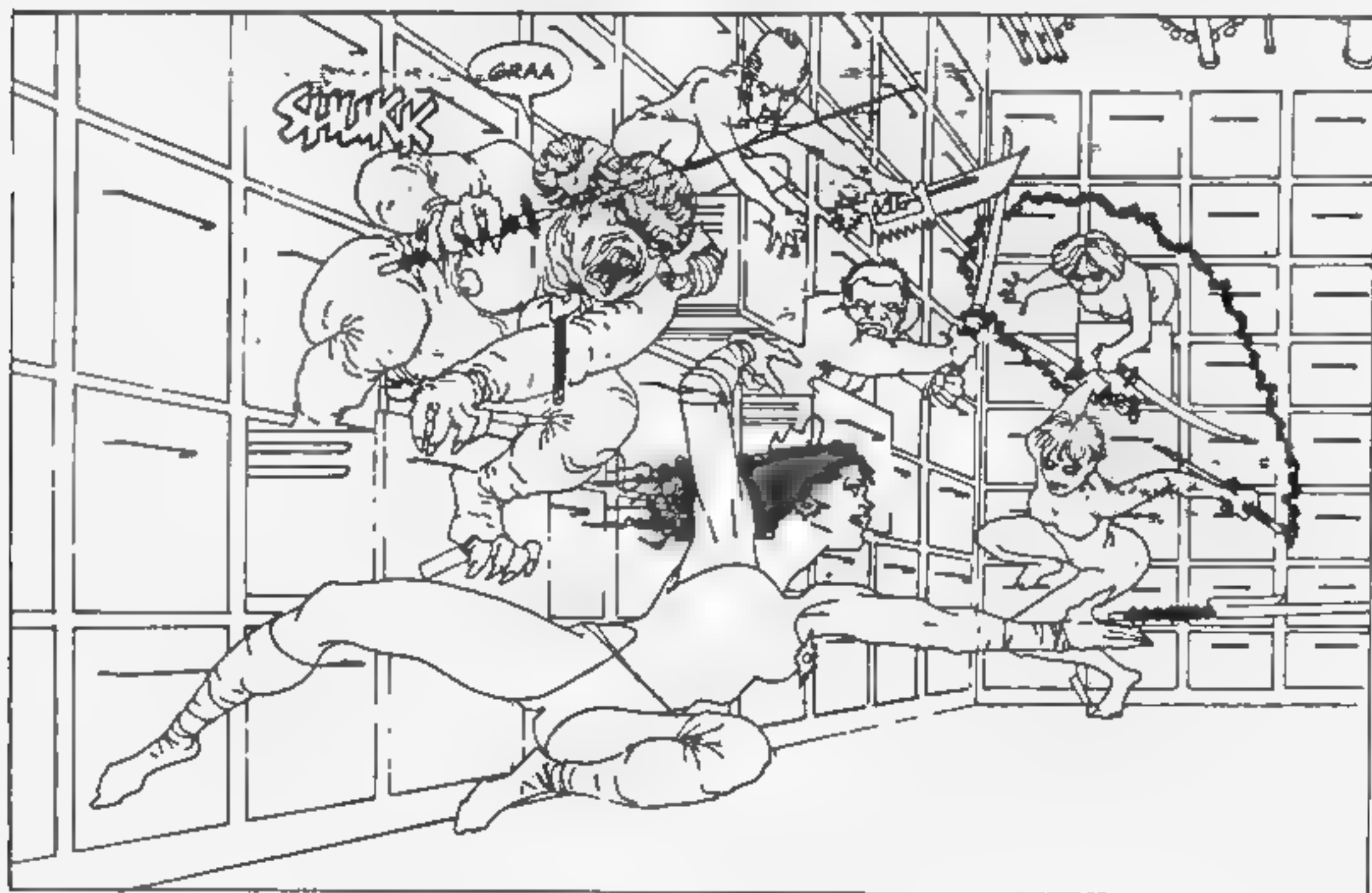


Giradoux o de nuestro castizo Pérez Galdós—, cuando éste recuerda a sus propios padres: «Ella es Clitemnestra. Él, Agamenón. Creo que he escrito mal su nombre, pero no importa. No es un nombre auténtico. Yo les di esos nombres... los saqué de un cuento que me leyó papi». A partir de aquí, el mito se funde con el complejo definido por la psiquiatría freudiana, y una sucesión de deformes figuras paternas desfila por la vida de Elektra: Papi, que es

brutalmente asesinado; el Sensei, al que da muerte por error; Stick, que la rechaza. .

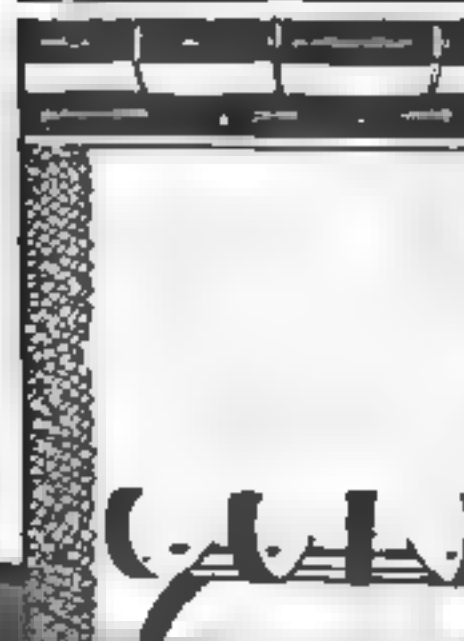
Con *Elektra Assassin*, Miller dibuja claramente un personaje que pertenece al mundo del comic adulto, lleno de referencias culturales y literarias —que Sienkiewicz definirá, quizá en un exagerado arrebató de pasión, como «Mucho más que un libro New Wave. Es realmente un libro Punk. Es contracultura editorial. Muy político»—, obligando al lector y al enamorado

a revisar toda su imagen prefigurada de Elektra. Ahora debe aceptar plenamente, gracias también a la sofisticada labor artística de Sienkiewicz —según Miller, «la serie de Elektra fue convirtiéndose cada vez más en un extraordinario trabajo de Bill»—, una relectura del personaje que oscila entre la parodia, el horror Kafkiano, la crítica política y el thriller ultraviolento. Habían sucedido muchas cosas desde la primera aparición de Elektra: *Blade Runner*, *Dark*



FRANK MILLER

DINNER, INTO A WALK...



IT WAS
A SAD THING
NOT LIKE LOVE
AT ALL.

MORE
LIKE WAXED
PAPER.

Knight, David Lynch, *Watchmen*, Terry Gilliam..., y la obra de Sienkiewicz y Miller reflejaba un nuevo mundo de caos, luz y color, en el que Elektra seguía siendo una esfinge enigmática con el rostro de una escultura griega, un símbolo sexual y de muerte, pero también una caricatura, un cartoon cuyas relaciones con el protagonista masculino de la serie, el agente Will Garrett, eran definidas por Sienkiewicz como las mismas que se dan entre el Correcaminos y el Coyote.

3.- ORIGEN

Cuando Elektra aparece por vez primera en la serie de Daredevil, se produce un auténtico acontecimiento. Hasta ese momento las heroínas de comic se ciñen a constantes muy estereotipadas, incluso cuando aparecen como supuestamente feministas. Al contrario que todas

ellas, Elektra no es sexy, al menos en el sentido tradicional; no va a ser ni una típica buena ni tampoco una malvada vamp, y contiene una dimensión épica que procede de su condición de «*victima constante de las asechanzas de cuantos la rodean, un sino trágico y sangriento que preside, desde la juventud, su vida*» (J.A. Pérez-Rioja, sobre la Elektra griega en su *Diccionario de Símbolos y Mitos*), y de su capacidad para superarla.

Gracias a estas características, Elektra va a dar un giro a las aventuras de Matt Murdock, aportando por una parte un desafortunado romanticismo, que se va a reflejar en un gótico urbano de rascacielos con azoteas inclinadas en picados y contrapicados, lluvias torrenciales sobre la ciudad, vendavales y nevadas, con las que enmarcar el trágico destino de Daredevil y su amada enemiga. Y por otra, Miller va a apro-

vechar para profundizar en el misticismo de esta etapa de la serie, mezclando al aire *byroniano* un ritmo de cine de artes marciales, contaminado progresivamente de más y más espiritualismo zen, esotismo y filosofía oriental. Y, más aún, con la conversión de Elektra en asesina profesional, conversión sobre la que hasta cierto punto Miller se reserva una opinión moral, un ambiente de violencia inusual, y muy criticado en su día, iba a penetrar en el comic-book de superhéroes.

Estaba aún lejos la sofisticación y el artificio de *Elektra Assassin*, la locura caótica del final de los 80 aún no había hecho su aparición, y aunque Elektra no era todavía ese ensayo freudiano en que llegaría a convertirse, y si bien la presencia del mito griego era clara ya desde un principio, a Miller no se le habría ocurrido —ni permitido— insinuar siquiera que Elektra hubiera sido violada por



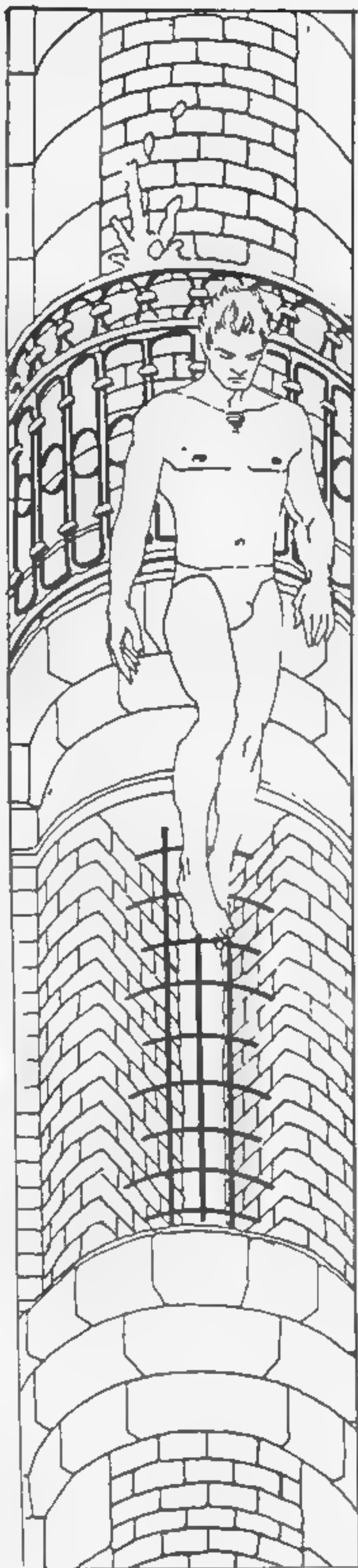
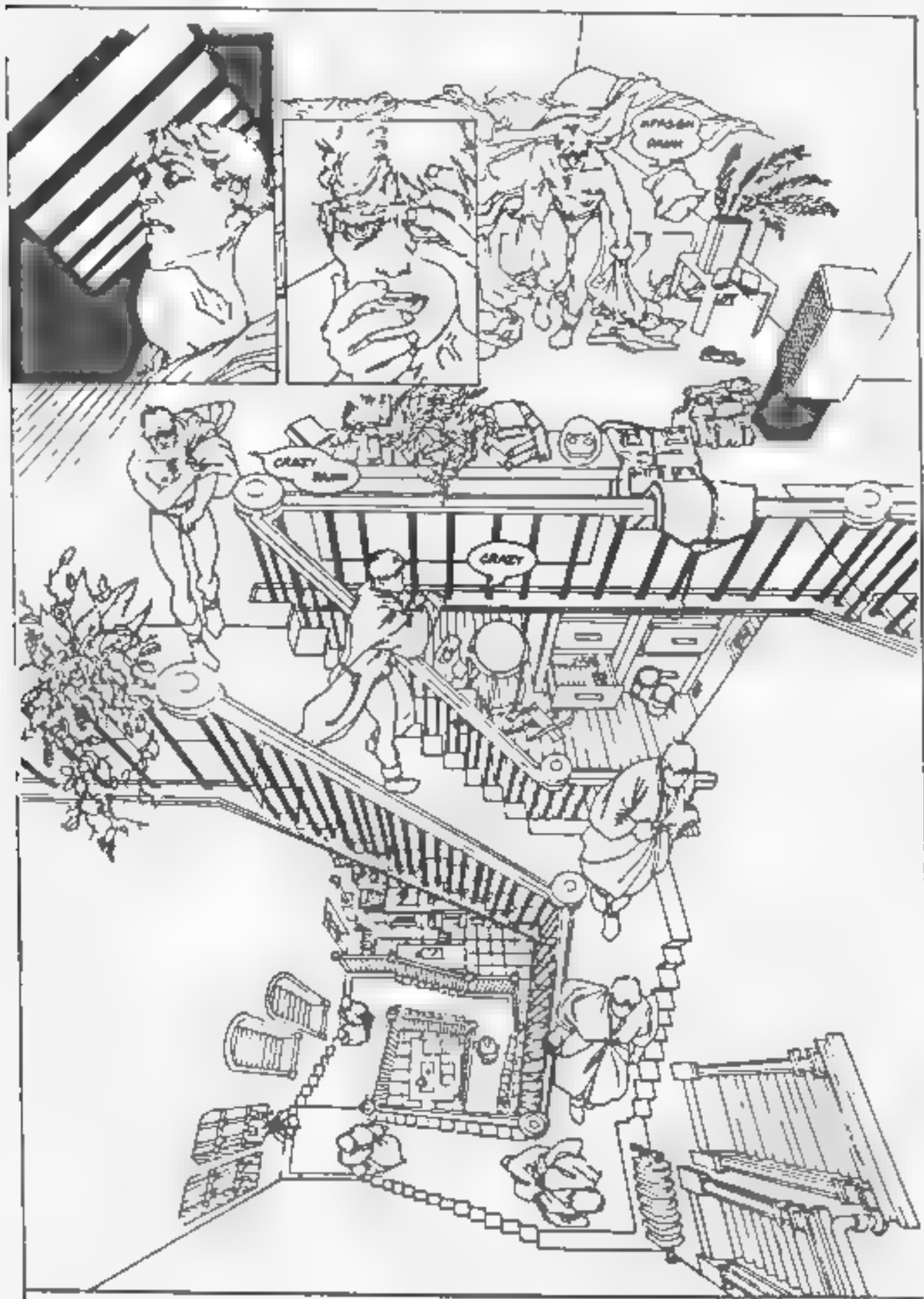
su padre, ella iba a aportar ya, con su mezcla de fuentes inusuales en el comic americano —tragedia griega, misticismo oriental, saga nórdica y novela romántica— y características mitómanas —Víctima del Destino, Señora de las Artes Marciales, y Walkiria resucitada de su sueño de muerte para desencadenar el Götterdämmerung—, una auténtica avanzada en el camino de la madurez del género de superhéroes, que se anotaba con ella uno de los personajes femeninos más fascinantes jamás creados.

4.- EPILOGO

De Frank Miller sabemos que le gusta el comic europeo, por ejemplo Corto Maltés, las películas de Harry el Sucio, las novelas románticas de Ann Raynd y Margaret Mitchell, y cosas aun más raras. De Elektra, que puede pasar de la tragedia a la parodia y de

ésta al cuento de terror, sin dejar de ser nunca la Elektra que quiere vengar la muerte de su(s) padre(s), la guerra casi sin escrúpulos que ha fascinado a Matt Murdock y a Will Garrett y abandonado a ambos, quizá porque a quien busca no es al amante obsesivo y fiel, sino a un Orestes que la ayude en su implacable venganza, sin plantearse dilemas morales ni lazos carnales. Tal vez la historia de amor de Matt Murdock y Elektra Natchios sea la de un incesto entre hermanos, un pecado que ambos han de purgar con la imposibilidad de consumir su amor. Aunque «creo que cuanto más hablamos de Elektra menos comprensible es».

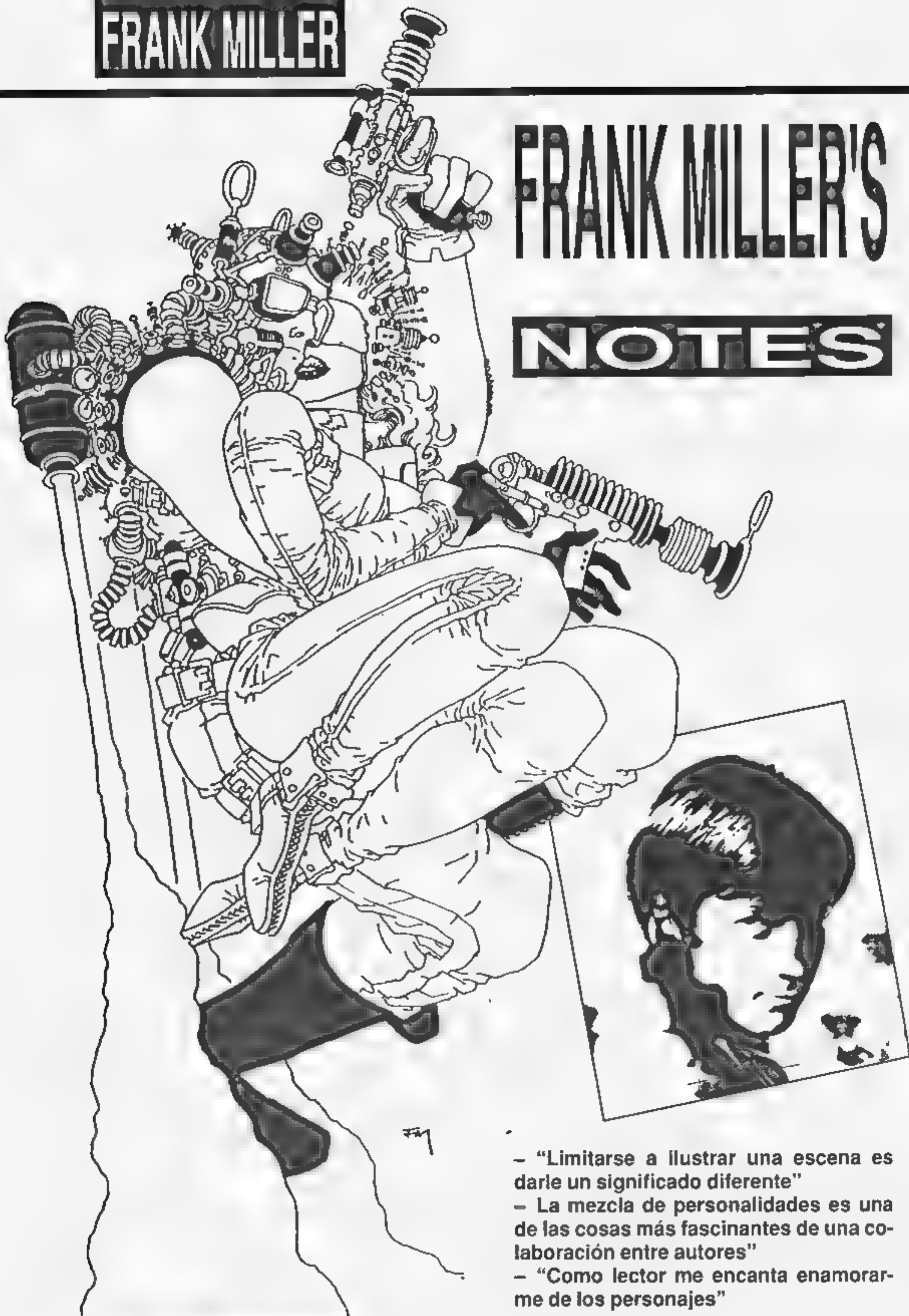
■ Jesús Palacios



FRANK MILLER

FRANK MILLER'S

NOTES

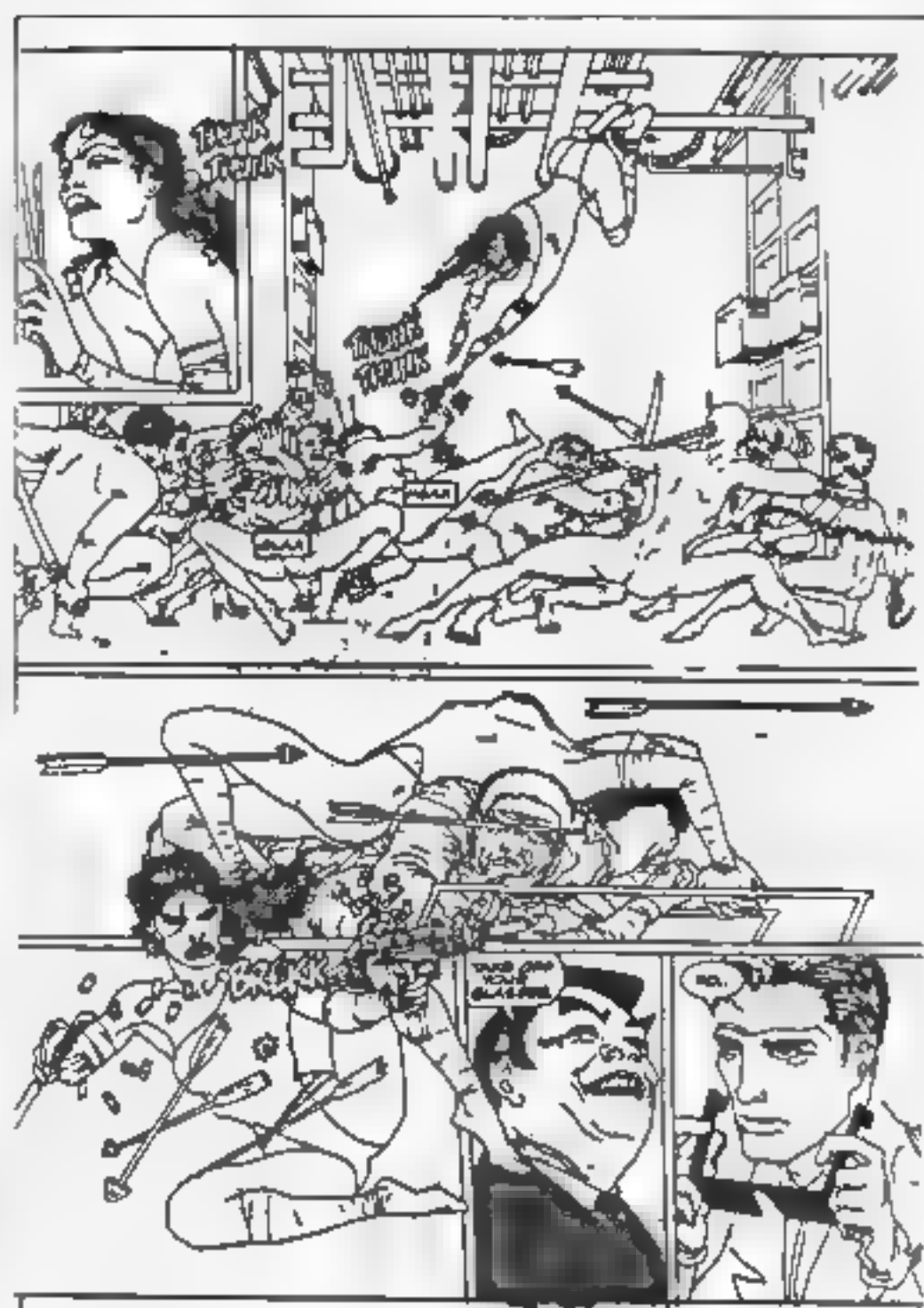
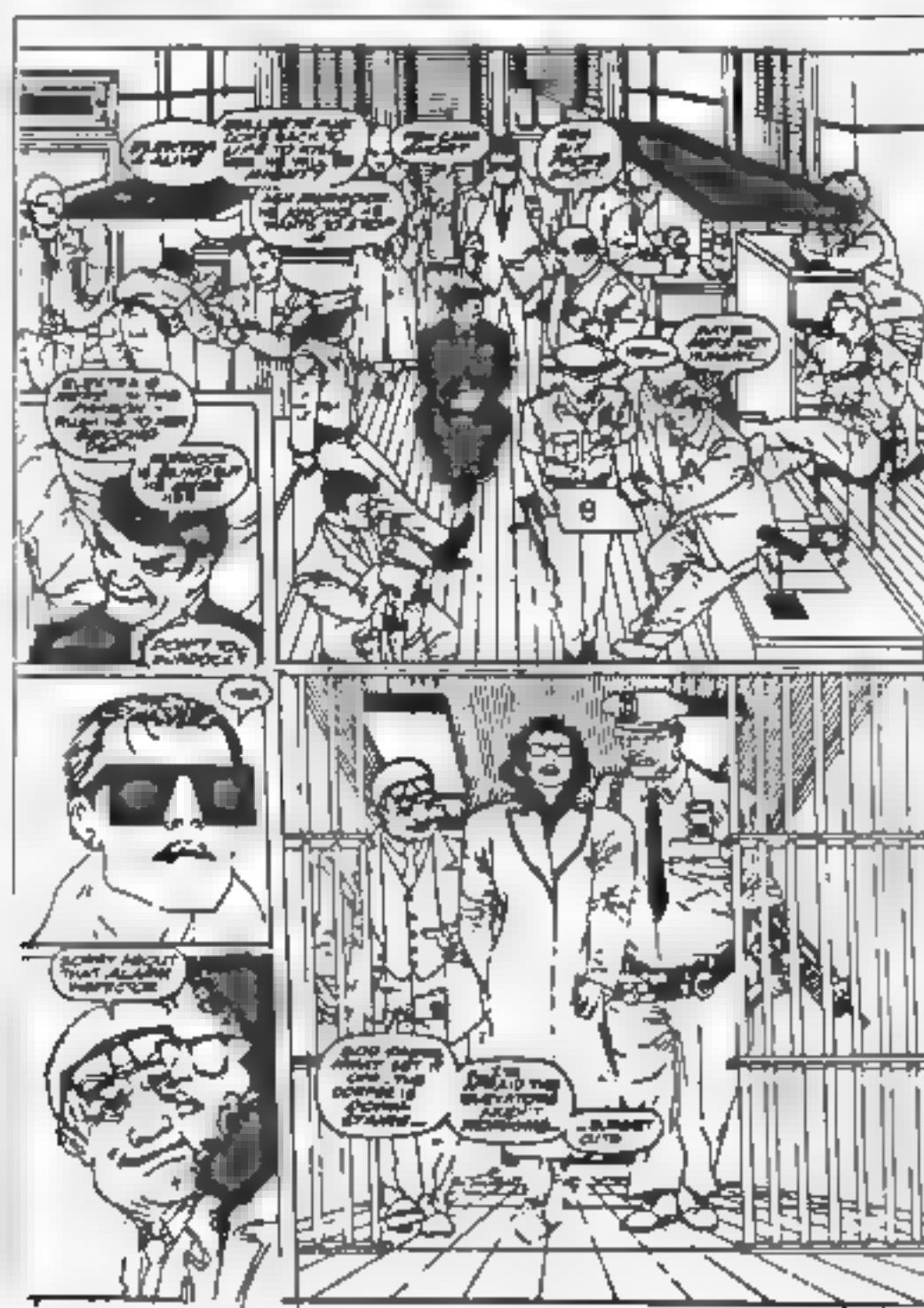


- "Limitarse a ilustrar una escena es darle un significado diferente"
- La mezcla de personalidades es una de las cosas más fascinantes de una colaboración entre autores"
- "Como lector me encanta enamorarme de los personajes"

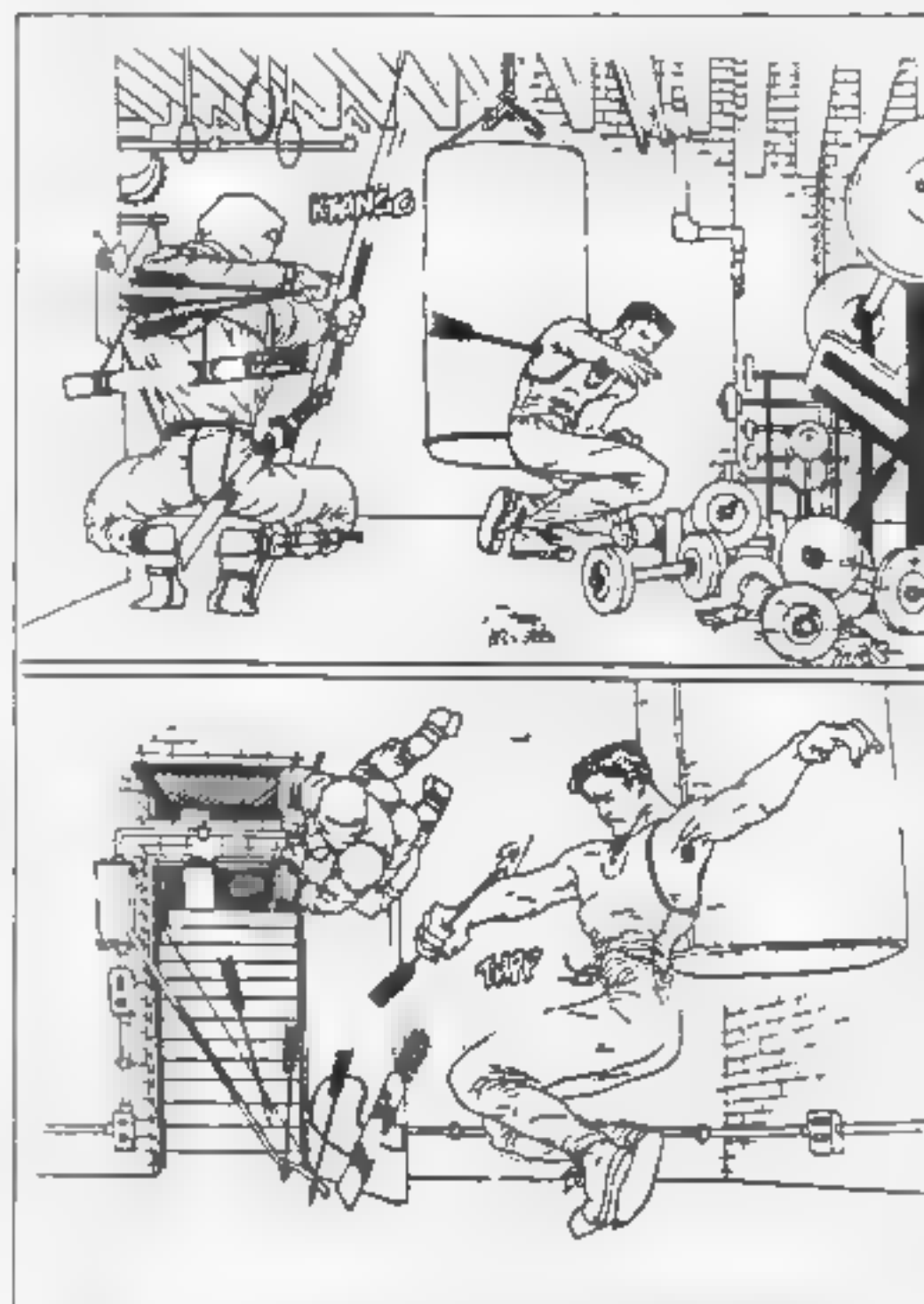


– “No puedo leer una historia de un personaje de los que he realizado tras acabar mi trabajo con él”



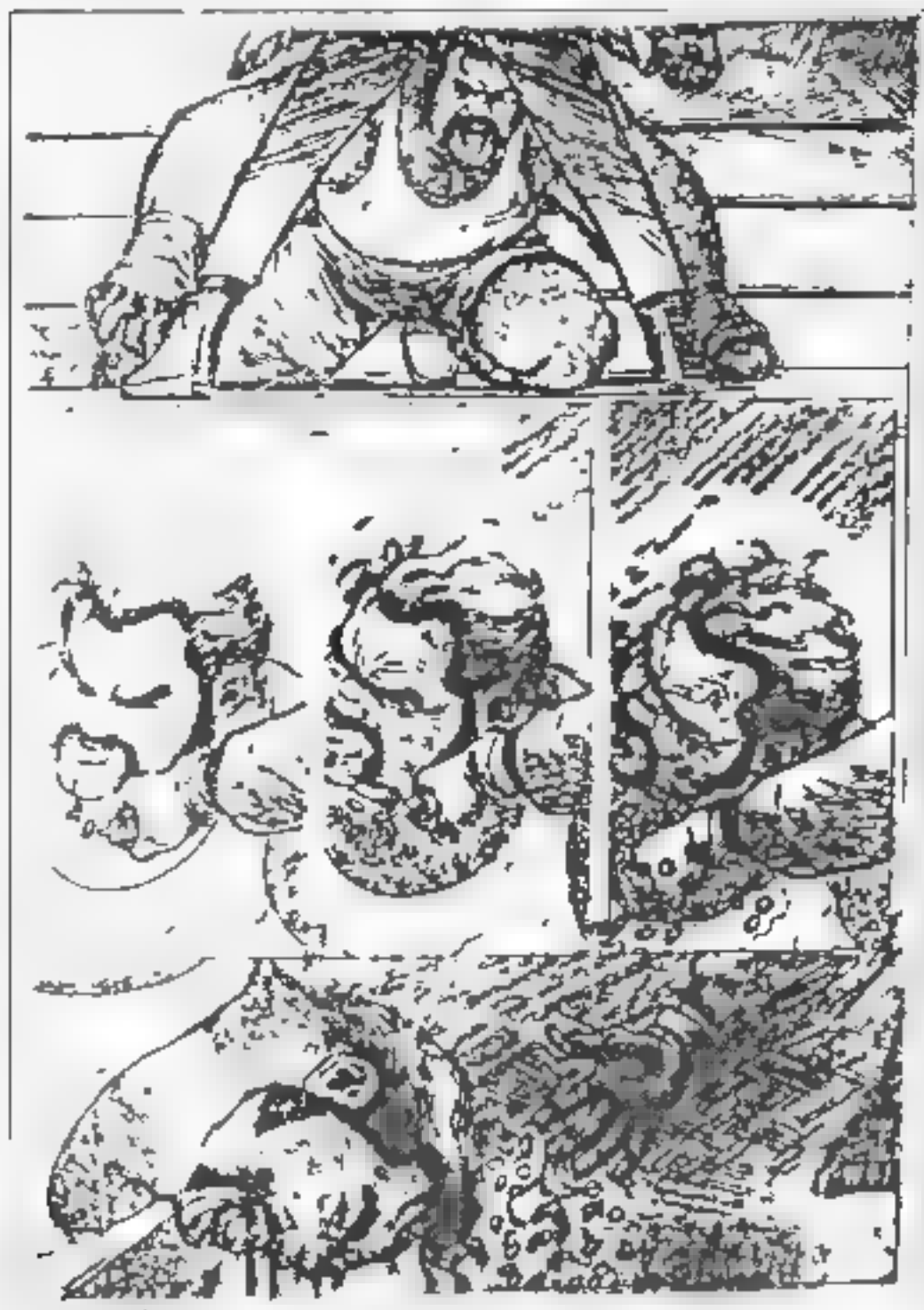


– “La novela gráfica de Elektra fue realizada en un período de bastantes años, durante los que la visión que yo tenía sobre mi trabajo experimentó un cambio radical”.

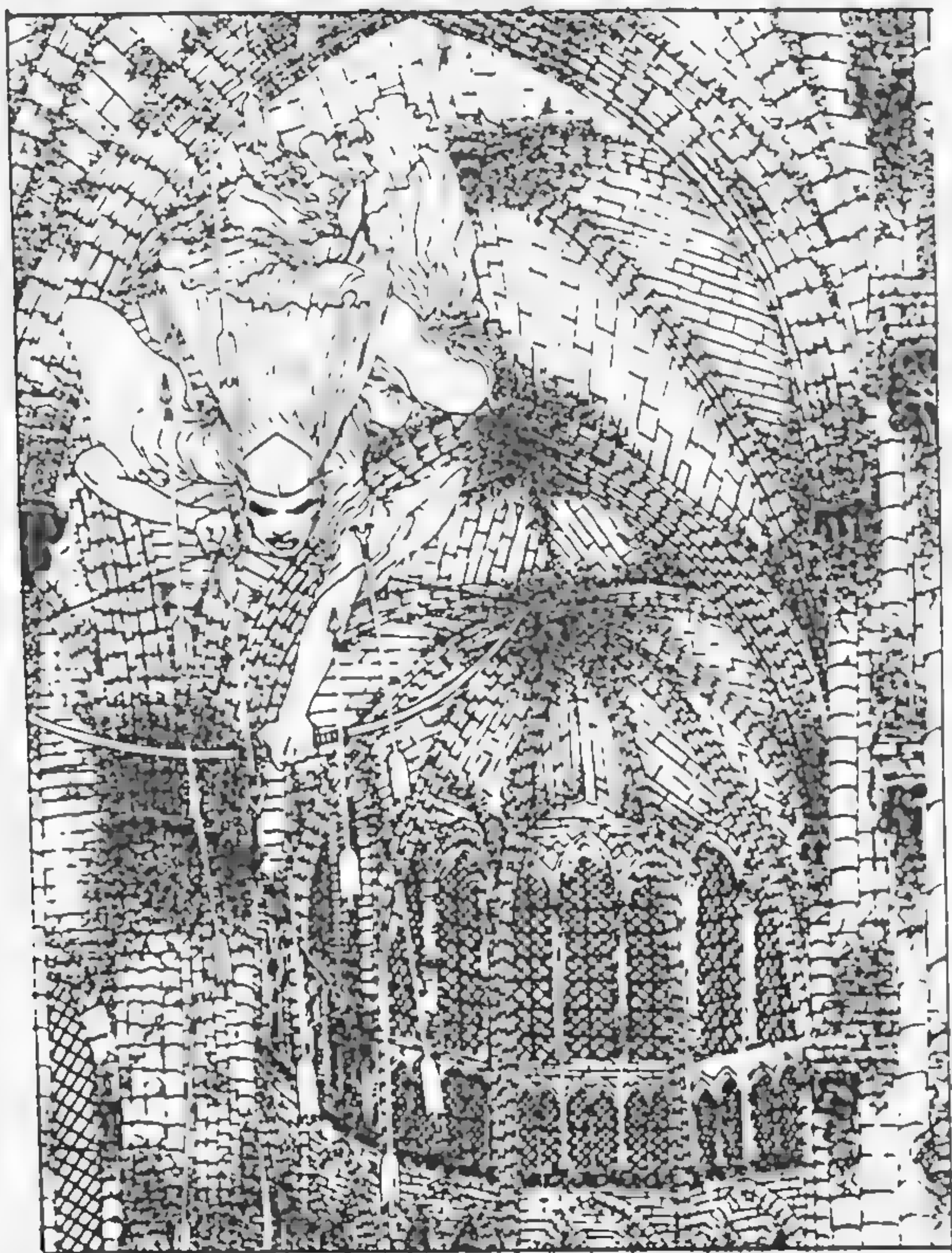




- "Daredevil podría morir en una historia. Batman es demasiado importante para eso"
- "Matt es alguien con un gran rango de emociones que se las arregla para ser un héroe muy a su pesar".



FRANK MILLER



FRANK MILLER

FICHA

TRAYECTORIA

Frank Miller nace en Maryland (costa este de los Estados Unidos) en 1957. Desde pequeño siente atracción por el cine y la novela (sobre todo por el género negro); también por el comic, actividad por la que termina decantándose en un principio. Se curte en el fanzine *APA-5* (donde emplea por primera vez el nombre de Eiektra para uno de sus personajes). A la vez presenta sus trabajos a Neal Adams, quien le ayuda a pulir errores, a limar asperezas. Así da el salto a la profesionalidad y, tras un difícil y oscuro principio en Gold Key (1977) y un par de encargos para series de guerra en DC; comienza a realizar episodios de relleno para Marvel, entre ellos algunos de *Peter Parker*... en los que Daredevil será co-protagonista. El resto ya es historia: se siente atraído por el personaje (que confiesa no haber seguido nunca con anterioridad), lo que sumado al abandono de Gene Colan (eterno dibujante de la serie), le hace candidato principal al relevo, que tomará en 1979, primero sobre guiones de R. McKenzie y, a partir del número 168, propios. Klaus Janson se encargará de acabar sus lápices y bocetos, iniciándose una larga colaboración que concluirá de forma poco amistosa en *Dark Knight*.

Después de la aparición de la miniserie *Wolverine* (en cuyos créditos aparece por primera vez Lynn Varley dando color a un trabajo suyo) vendrá un periodo de reflexión. se está gestando *Ronin*, serie que abrirá una brecha definitiva en el panorama del comic-book, y que además le asentará en el estrellato económico, aunque fue un fracaso de ventas respecto a las expectativas, léase número de ejemplares impresos, de la editorial.

En los años siguientes publica varias sagas de calidad desigual y elevado impacto comercial: *Born Again* (en *Daredevil* 226-233), *Year One*, *Dark Knight*, *Eiektra Assassin* y la novela gráfica *Love and War*. Antes ya había anunciado su potencial como guionista de otros dibujantes en un *annual* de *Marvel Team Up* y en *Badlands*, thriller breve e intenso que ilustró John Buscema (*Daredevil* 219).

El resto de su obra con las majors se completaría con los ya citados trabajos bélicos para DC: *Weir War* 64 y 68, siguiendo en esta compañía con *Unknown Soldier* 219, *DC Holidays Special* 1980 -historia navideña de Batman fácilmente localizable en el festivo volumen *Christmas with the SuperHeroes-*, *Superman* 400. Para Marvel, después de *John Carter, Warlord of Mars* 18, su primer trabajo, realiza los ya citados *Peter Parker Spectacular Spiderman* 27 y 28 y *Amazing Spiderman* 14 y 15, sin olvidar sus *Bizarre Adventure* 28, 31 y 34, *Fantastic Four Roast* (una página), *Heroes for Hope* (lápiz en dos páginas), *Incredible Hulk Annual* 1 (dibujo del complemento), *Marvel Fanfare* 18, *Marvel Preview* 23, *Marvel Spotlight* (Vol. 2) 8, *Marvel Team Up* 100 y *Annual* 4, *Marvel Two in One* 51, *Tomb of Dracula* 6, *What If* 28 y 35, y pequeñas colaboraciones en los *What If* 34 y 32.

Durante todos estos años desarrolla también una prolífica labor en el campo de la ilustración, realizando portadas e ilustraciones para casi todas las editoriales norteamericanas; destacan, para DC Comics: *Batman and the Outsiders Annual* 1, *Mazing Man* 12, *Superboy* 51, *Superman the secret years* 1-4, *Superman* 400 (contraportada), *Wonder Woman* 298, *World's finest* 288, para Marvel Comic ilustra las portadas de *Amazing Spiderman* 219 y 218, *Avengers* 193, *Doctor Strange*, varias para *Captain America*, *Incredible Hulk*, *Peter Parker...*, *Powerman-Ironfist*, *Moon Knight*, *Marvel Team Up*, *Marvel Spotlight*, *Marvel Premiere*, *Marvel Preview*, y en menor cantidad ya, *Machine Man* 19, *Spiderwoman* 32, *Star Trek* 5, *Star Wars* 17, *What If* 27, *X-Men Annual* 3 y una doble portada e ilustraciones interiores en *Daredevil Chronicles*, revista dedicada por completo a artículos y entrevistas sobre el justiciero ciego. Sus trabajos para las independientes se reducen a: para Eclipse *Ms Tree* (algunas ilustraciones), *Destroyer Duck* 7; para Fantagraphics, *Anything goes* 2; para Kitchen Sink colabora junto a otros muchos dibujantes en *Spirit* 30. Como obra más reciente en compañías independientes destacaremos su labor para First en *Lone Wolf and Cub*, realizando cubiertas e introducciones en los doce primeros números.

El mandaje de Miller con la industria atraviesa un mal momento con la llegada de la ola de neo-conservadurismo de los Estados Unidos al medio del cómic. Miller expone repetidas veces su actitud contraria a la censura y a las caricaturas que propone DC en sus cubiertas (algo así como los rombos de TVE en los '70 para entendernos), dando a sus declaraciones cierto toque mesiánico.



Funda WAP! en 1988 con la colaboración de otros colegas de profesión. Pretenden que sea un boletín especializado de distribución interior, para profesionales. Esta iniciativa, de la que se habló mucho en su día, parece haberse diluido no sin cierta polémica: al parecer Miller estuvo implicado en la censura de un editorial en forma de comic que hizo Bill Sienkiewicz, en la que criticaba la negativa de Warner Books a coeditar *Brought to Light* como se había acordado.

Todas estas situaciones, sumadas a cierto cansancio, lo llevan a realizar para el cine el guión de *Robocop II* (a punto de estrenarse). Varios rumores señalan que ya trabaja en la tercera parte (lo que es muy probable) y en algunas de las secuelas de Batman (cosa ésta poco creíble).

En julio de este año aparecen dos nuevos trabajos de Miller en el campo de la historieta: *Hard Boiled*, serie del más puro género negro con elevada dosis de violencia, dibujada por Geof Darrow, y *Give me Liberty*, adentrándose en el terreno de la política con los lápices de Dave Gibbons; ambas series son publicadas por la independiente Dark Horse. Otros trabajos que se anuncian, éstos ya para Marvel, son una novela gráfica de Daredevil con dibujos de John Romita Jr., y, para otoño de este año, la esperadísima novela gráfica *Elektra Lives Again*, rebautizada *Elektra: Act of Love*, realizada de forma íntegra por Miller y pospuesta en varias ocasiones.

OBRA TRADUCIDA AL CASTELLANO

■ BATMAN (404-407) AÑO UNO. Ediciones Zinco, 1987.

Miniserie de tres cuadernos dibujada por David Mazzuchelli narrando el nacimiento de la leyenda del hombre murciéago.

■ BATMAN DARK KNIGHT. Ediciones Zinco, 1987.

Los cuatro volúmenes convertidos en objeto de veneración, mostrando una nueva e inopinada visión futura del personaje.

■ DAREDEVIL. Forum, 1983 a 1985.

La primera etapa de Frank Miller a cargo del personaje fue editada en castellano en los números 1 al 22 de Daredevil (1.ª etapa) de Forum. Los episodios correspondientes a la segunda etapa Miller, los 226 al 232, se hallan publicados en Spiderman (Forum) en sus números 110 al 117, 120 al 126 y 129 a 131.

Extraordinarias sagas que dieron a conocer el nombre de Miller de forma masiva.

■ ELEKTRA ASSASSIN. Forum, 1990.

Limited series publicada por Epic en ocho episodios y recopilada por Forum en cuatro volúmenes de su edición Prestigio. Números, 12, 14, 15 y 16. Dibujos del simpático y extraordinario Bill Sienkiewicz para mayor gloria del personaje de Elektra.

■ ELEKTRA SAGA. Forum, 1990.

Cuatro tomos recopilando las apariciones de Elektra en la serie del Hombre sin miedo con bastantes retoques tanto en diálogos como en dibujo.

■ RONIN. Ediciones Zinco, 1987.

Serie de seis entregas de temática oriental y elevadísima dosis de experimentación narrativa. Su éxito en nuestro país fue de mayor notoriedad que en los Estados Unidos.

■ WOLVERINE. Forum, 1987.

Limited Series de cuatro episodios presentados por Forum en un solo volumen de su colección Extra Superhéroes. Recientemente ha sido reeditada en Clásicos Marvel números del 15 al 17.

Aventuras de Lobezno en Japón, escritas por Chris Claremont.

Otras obras de Frank Miller publicadas en España son

- *Marvel Team Up* 100. Publicado en *Spiderman* 25 (Forum).
- *Marvel Team Up Annual* 4. Publicado como *Spiderman Especial Verano 87* (Forum).
- *Peter Parker*. . 27 y 28. Editados por Vértice en su colección Peter Parker, números 13 y 14 entre los años 1981 y 1982.
- *Daredevil* 158. Publicado como *Daredevil* 8 de Vértice
- *Bizarre Adventures* 31 («*The Philistine*»). Editado en *Aventuras Bizaras* número 1 (Forum) con el nombre de «F. listeo».
- *Bizarre Adventures* 28 («*Elektra*»). Publicado en castellano en *Aventuras Bizaras* número 3.
- *Bizarre Adventures* 23 («*Ultimo aviso*»). Historia de seis páginas publicada en *Aventuras Bizaras* 3.
- *Annual Team Up* 14 (*Spiderman* y *Dr. Strange*). Publicado en *Spiderman* n.ºs 70 y 71 de Forum

■ Miguel Angel Alvarez





ELEKTRA ASESINA

AL ESCOGER MUJER HAY QUE ACERTAR
CON QUE SEA LA VERDUGA



Releyendo Elektra cuatro años
después te das cuenta de lo que
les falta a todos y cada uno de
los escritores que han tomado

como modelo el estilo de Frank Miller. La miniserie de Skreemer, por ejemplo. Este tipo de productos que se fabrican una imagen de dureza y supervivencia. «Mira qué duro y sucio es el mundo y yo sobrevivo en él.» Frases entrecortadas, flujos de pensamientos, flashbacks (el gran recurso, ¿dónde quedaría el dramatismo romántico sin él?), diversos continuos temporales, la primera persona del singular...

A ese nivel Elektra todavía funciona. Con su estructura de cada capítulo

temente como necesaria. Todos queríamos saber más, conocer el pasado ese lapso de tiempo oculto tan-

lor, entronizada en el pedestal de la fantasía. El macho ha perdido, y ha perdido mucho, y esto le justifica a autocontemplarse, ya que, al no saber la razón del abandono, la culpa no es nunca suya. También le ha de ser desconocida, nueva, otra, y para cumplir este fin está el recurso argumental de traerla del pasado bajo un aspecto distinto, evolucionado, opuesto incluso. Sobre este esquema básico de relaciones macho-hembra se basa la erección del mito de la Elektra de Miller. Y hasta ahí ha funcionado estupendamente en los lectores masculinos lo que corresponde a la etapa en la serie Daredevil.

Queda aclarado, por tanto que se trata del punto de vista de un hombre y, en consecuencia, a la hora de desentrañar el pasado oculto, de crear los hechos que han configurado la trayectoria de la Mujer en la Ausencia, Miller no nos po-

tulo rígida y autocontentida te lleva, te convence. Miller reserva y oculta bien los pedazos de información necesarios para conducirte por el camino de su revelación. Porque se trata de una revelación. La revelación de un misterio en toda regla, no muy diferente a como sería en mitología o en religión. Paso a paso, a cada fin de episodio o una emoción, el creador de Elektra va proporcionando los escalofriantes datos, todas las salvajes pinceladas que no se conocían, que no aparecieron en el mundo donde nació este personaje, esta perfecta fantasía masculina encerrada en el felino cuerpo de Elektra.

Puesto en la situación de volver a escribir sobre el personaje, Miller ha escogido, pues, la dirección que se presenta aparen-

to por necesidad como por conveniencia. Este personaje femenino, como tantos otros y como su inspiración Sand Saref de Will Eisner, vuelve de un pasado que compartió con el héroe, cambiada. Es esencial que el macho la haya perdido y no sepa (él, nosotros), la razón. Para el hombre, la razón de que una mujer le deje (deje de verle, no haga lo suficiente por reencontrarle, etc) es siempre inexplicable. Por ello, es también fundamental la regla que dice que la mujer ha de ser excepcional, fuera de toda medida de va-



drá ofrecer más de lo que sabíamos de antes. El juego se queda por tanto en la acentuación de la hipóbole, en el recreo del imaginario masculino exagerando el valor de la Ausente, puesto que éste es el único (dudoso) conocimiento solido que le queda al macho abandonado: la pérdida y su tamaño, su trascendencia.

Elektra es representada inevitablemente en esta serie como inaccesible, superlativa. El autor no se puede permitir ahora ninguna cortapisa. Comienza desde la ecuación del título, Elektra:Asesina. Ex-

presa a la desconocida (asesina) y la iguala a la que era. Es esta pulsión de exagerar, de idolatrar la que obliga a Miller a complicar tanto las dificultades y a hacer surgir en la asesina poderes que antes no existían, capacidades dentro de lo netamente sobrehumano (poseer mentes, transmutar cuerpos, crear la ilusión colectiva...) donde sólo existían habilidades atléticas. Cada nuevo incidente de destrucción le fuerza a elevar el listón de lo posible. La fantaciencia de SHIELD alcanza el límite de la repugnancia moral y tecnológica pero no basta para dominar a la «Diosa». Hay que cimentar en algo tanta exhuberancia y Miller recurre a la racionalización científica. Una cierta sustancia en el cerebro de Elektra, desinhibición de las capacidades animales. Proliferan operaciones, cirugías, reconstrucciones de miembros en tiempo récord por parte de Ext-

chop, el crecimiento de una inmensa ramera llamada tecnología que roza lo punk.

No se espere, pues, la solución del enigma. La explicación del abandono será sin sustancia, si es que se insinúa. La evolución del carácter y su psicología no cobrará nunca el peso de la realidad. No puede desvelarse porque ni Daredevil, ni Miller, es decir, el macho, las conoce ni imagina. Y esta ignorancia es el tornillo que sujeta el engranaje de estos arquetipos en los lectores masculinos.

Y esto nos lleva a la estructura del relato, al modo de poner en marcha ese mismo mecanismo admirativo en el lector para que haga suyo el endiosamiento de la hembra (universal por otro lado). La presencia imprescindible de un testigo-narrador masculino, que además, en el proceso de la revelación del misterio (que solo le lleva a enterarse que no se ha enterado de nada), cae en amor. El personaje de Garret, significativamente castrado en lo simbólico (el 80% de su cuerpo es una prótesis), humilde y sumiso en su relación

con ella, moralmente degradado (ex-presidario de costumbres poco aseadas), que no llegará a poseer al objeto de su deseo (no puede, es sólo testigo, el dueño sería el Ausente pero en realidad nunca llegó a serlo pues fue abandonado), que, además, es el único (con el lector) que conoce el secreto de lo que está pasando. Es a él (al lector) al que se revela el misterio, el vehículo de la catarsis. El lector necesita a este personaje inevitablemente, ya que no puede identificarse con Elektra y por lo tanto no le sirve de guía de la narración. No puede seguir su flujo de pensamiento porque es un pensamiento femenino y el autor-el protagonista-el lector no lo conocen, no lo comprenden, no pueden escribirlo, como tantas veces el hombre entre el llamado «eterno femenino» vuelve a escribir de sí

mis-
mo, a
interpre-
tar a la
mujer des-

de las necesidades de su orgullo o de su imaginario erótico.

Pero no hay peligro porque Miller nunca llega a plantearse la exigencia del realismo. Miller escribe sobre arquetipos y los maneja muy bien. Nunca vamos a saber qué piensa Elektra pero si nos enamoraremos de ella. Podemos estar seguros de que cada paso, cada elemento que se añade, está ahí porque tenía que estar, con la clarividencia visceral de la sabiduría de la Tierra.

Lo demás es lo de siempre y no importa. Bien escrito, bien llevado, interesante, actualizado. Dentro de convenciones de todas formas, porque no se trata de romper nada y Miller no va a ofrecernos el lado amoral. Se agarra el lastre de aquella típica mueca del cine según la cual, a



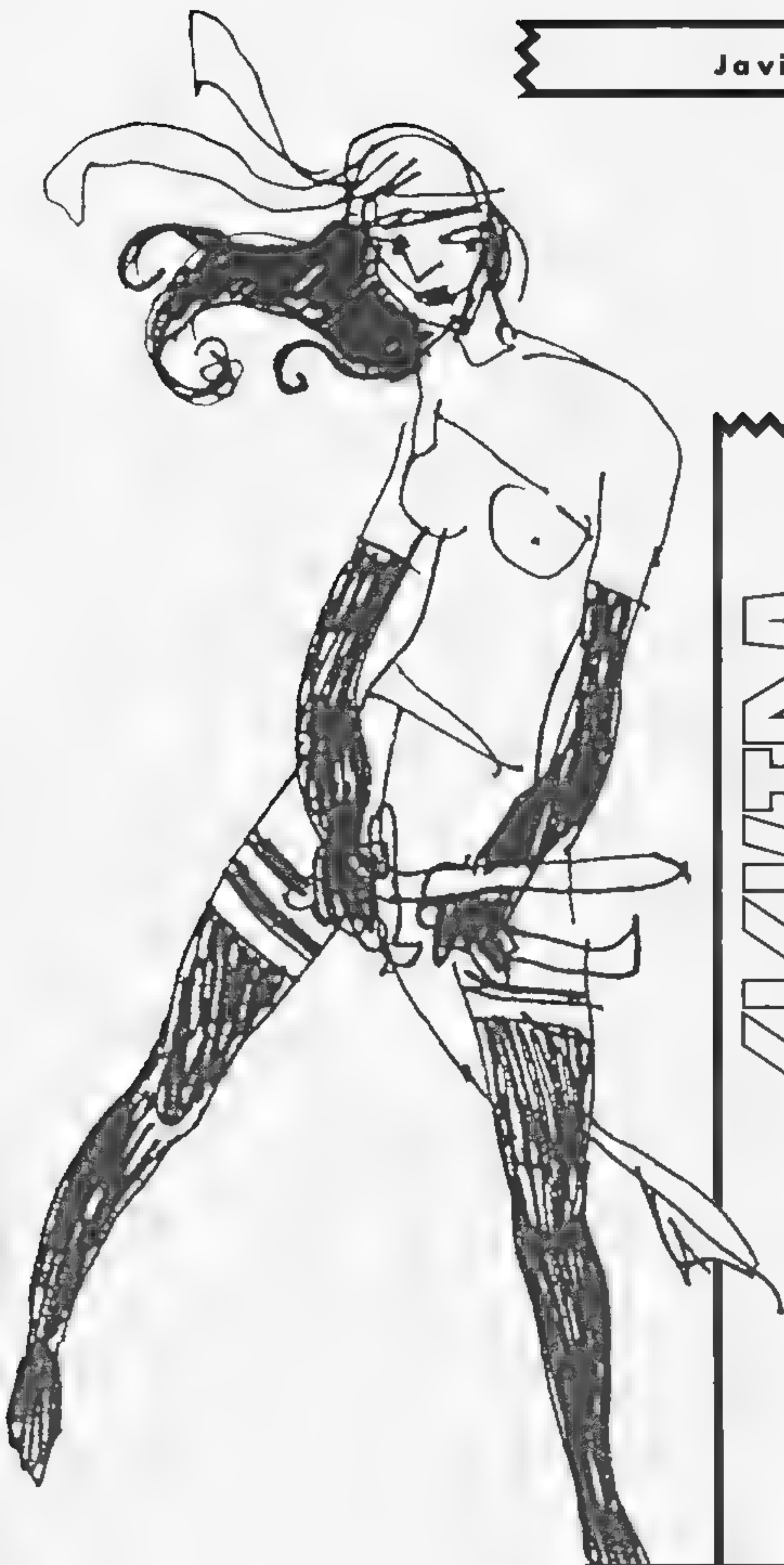


pesar de las apariencias (para la sociedad) la protagonista permanece en el bando del bien, obra conforme a ética. Para mal ya ponemos a la «Bestia», la «Mano», el establishment y otros destinatarios cómodos de ese papel, que justifican el asesinato con creces. Concesión que, hábilmente insertada en un relato que, en rigor, no la necesita, coloca la serie al alcance de las mentes insensibles al mito en estado puro.

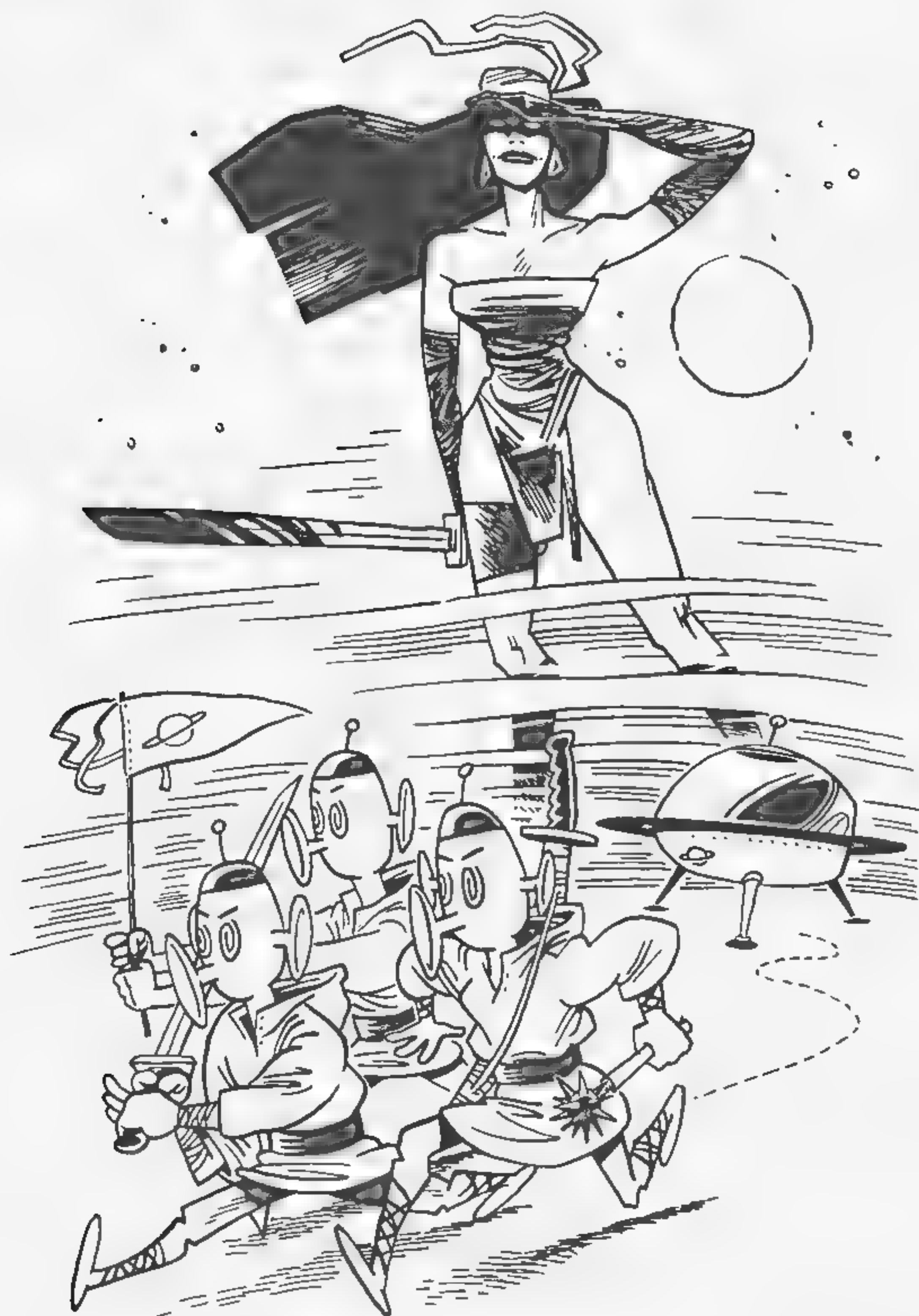
Este elemento convencional podría restar fuerza al relato pero, en realidad, se queda al margen. Puede funcionar así y con verdaderos crímenes, que lo fueran también para el lector. Un ejemplo más del extraordinario manejo de géneros y convenciones de Miller, su capacidad de volver a insuflarles vida.

■ Enrique Vela

Javier Olivares



WIKTORIA in Spain



Miguel Angel Martin

E L E K T R A



S. Martin



MUSEVM

Garcés



COLECCION MISION IMPOSIBLE 18

**editorial
COMIDOT**





KRAZY / Poster n° 1



ELEKTRA / Frank Miller

PASAPORTE PARA HONG KONG

UNA AVENTURA DE CLEOPATRA

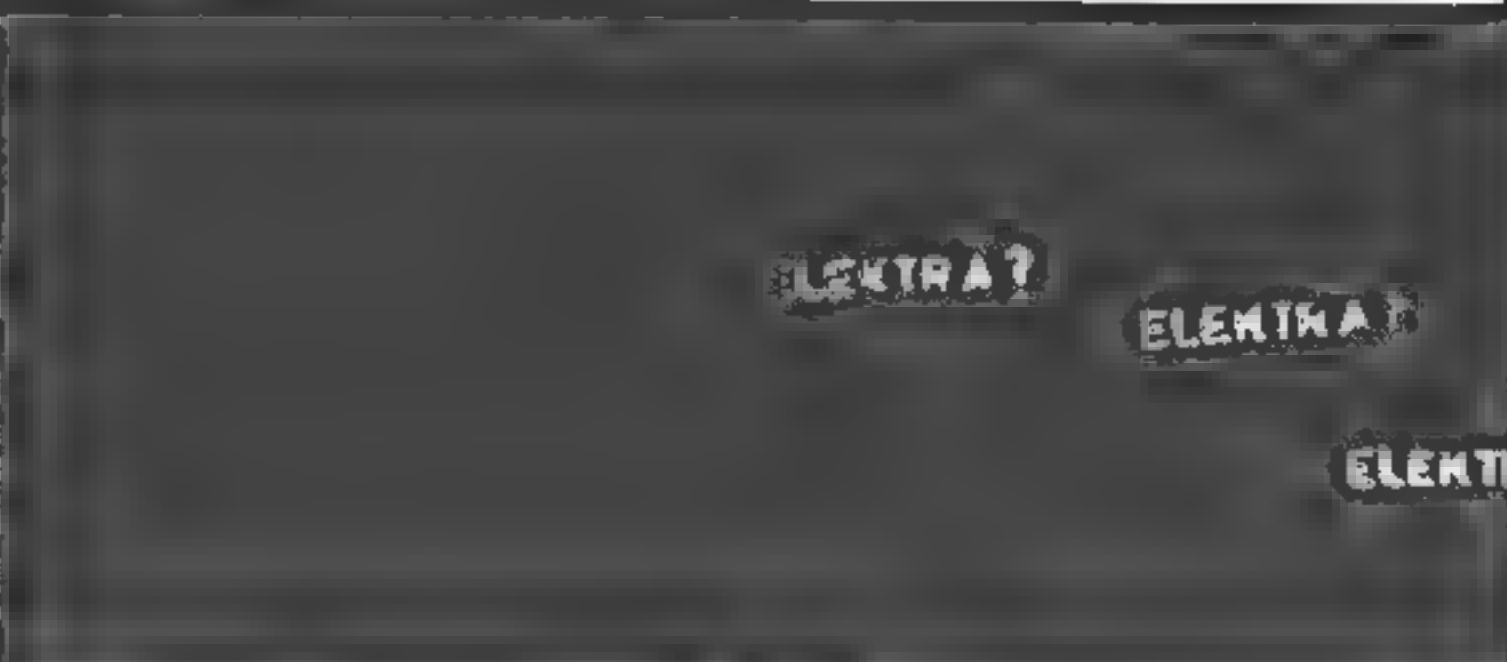
Mique Beltrán

 COLECCION MISION IMPOSIBLE -10

editorial
COMIC
UNIVERSITY



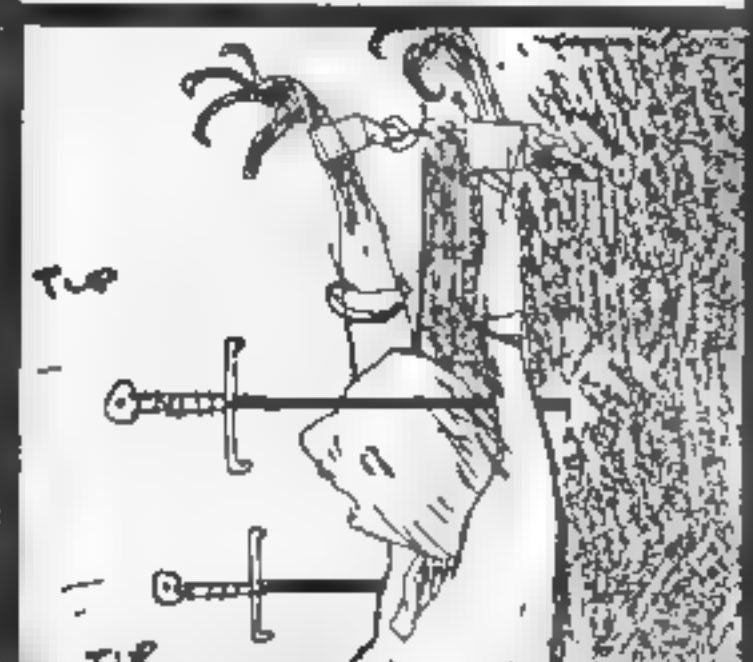
→ ELEKTRA MUERTA ←



YO SOY ELEKTRA, LA ASESINA, LA SOMBRA DEL DIABLO EN NOCHES DE LUNA LLENA, SU MANO DERECHA Y SU TRIDENTE

SOY LA QUE SALE DE LAS SOMBRAS TENSA Y AFILADA, PARA DEMOSTRARTE QUE GRITAS Y LLORIGUEAS TANTO COMO LOS OTROS

PREFIERO A LOS NIÑOS, PUEDES ACERCARTE SIN QUE TEMAN, LES ENCANTA MI TRAJE ROJO Y JUEGAN CON MIS CUCHILLOS



YO SOY ELEKTRA, LA HIJA DE MI PADRE, Y DEBO ESTAR SONRIENDO PORQUE TODO ESTO ES MUY REAL. EL C RCO Y SU CALOR...

A UNOS METROS DE MÍ, ENCADENADO A UN RÍDÍCULO TOTEM, ESTÁ EL CADÁVER DE MI PADRE, DISFRAZADO DE EXPLORADOR

EL PÚBLICO SE DA CUENTA DEL FRAUDE-¡ESTA MUERTO!, ¡MURÓ HACE MUCHO TIEMPO! GRITAN-¿DÓNDE ESTÁ LA EMOCIÓN?-

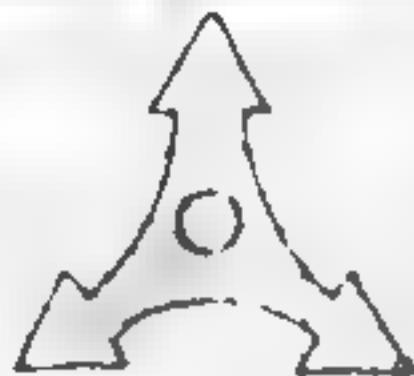
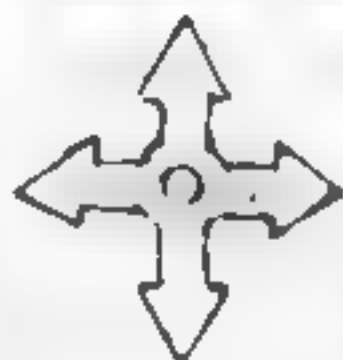
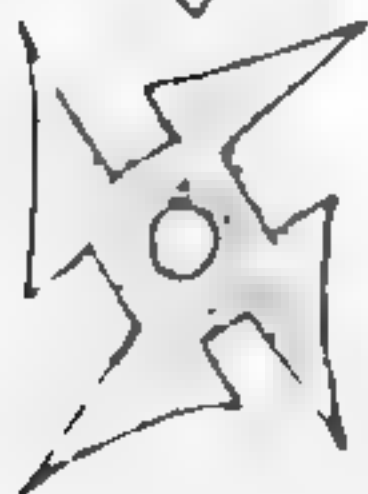
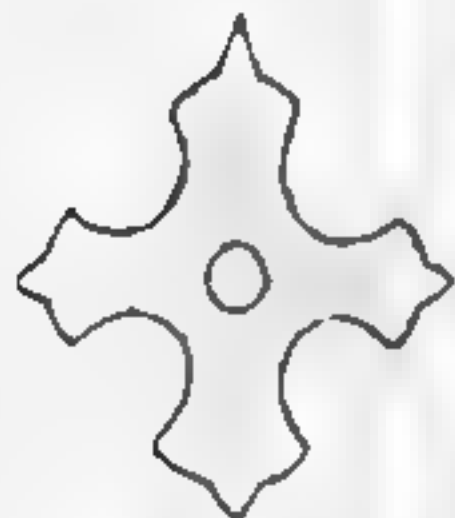
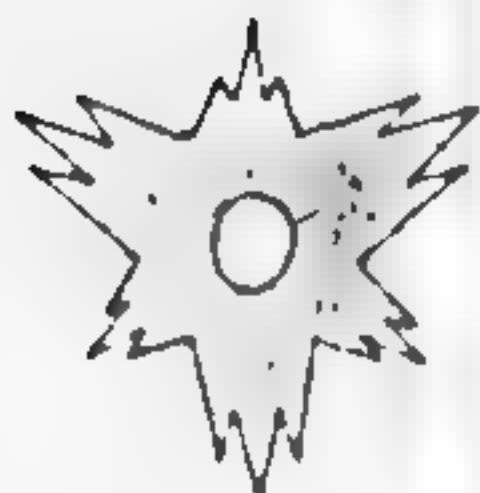
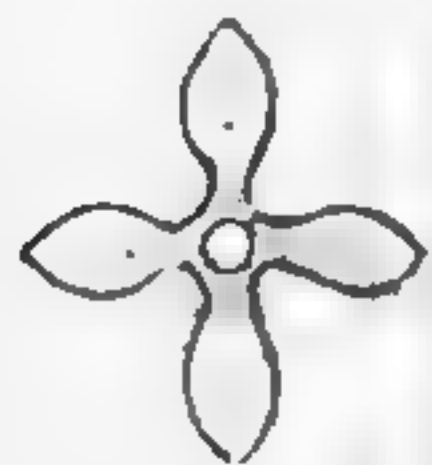
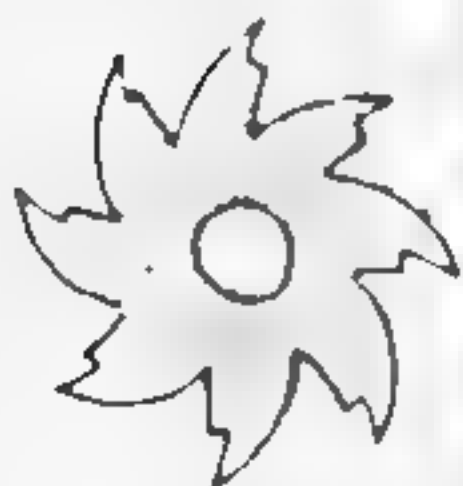
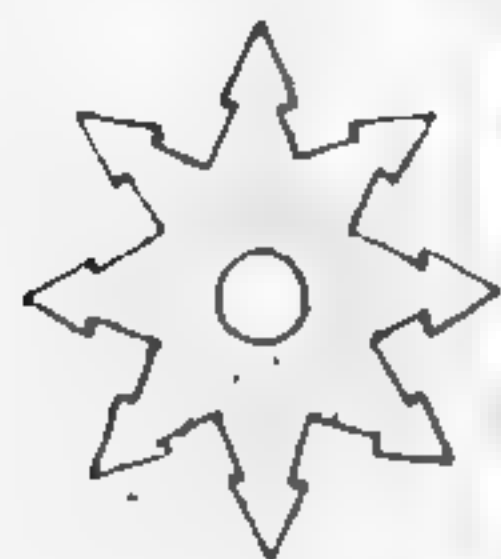


YO SOY ELEKTRA, LA MUJER, Y COMO LA MANTIS RELIGIOSA MATÉ AL ÚLTIMO HOMBRE CON QUIEN HICE EL AMOR

¿ME OÍDO MI NOMBRE? ¿O ES QUE MI MADRE HA DEJADO CAER DE NUEVO LAS TIJERAS SOBRE LA CAJA DE LATA DONDE GUARDA LAS AGUJAS?

SOY LA QUE NUNCA ESPERAS NO NECESITO TU ADMIRACIÓN, NI TU REPROCHE NO QUIERO TU ATENCIÓN, TE PREFIERO DISTANTE O DORMIDO.

Carlos Pacheco



Ηλέχτρα

PORTELA

SEQUEIROS







Gallardo

SRMENGILDA Assassin



BIG GALLARDO , EXELSIOR!



ELEKTRA

Assassin

0.- INTROITO

Cada cierto tiempo, aparece una obra que obliga a establecer un antes y después referencial, una obra que crea época. **Elektra-Assassin**, con dibujos de **Bill Sienkiewicz** y guión de **Frank Miller**, quedó algo eclesástica ante la aparición de dos obras señera como **Watchmen** y **Dark Night**. Sin embargo, la fuerza renovadora de esta producción de 1986, prefigura la nueva realidad del comic de superhéroes para estos 90 (tanto estética como editorialmente). En España, eterno ghetto carpetovetónico en lo cultural, **Elektra** va a ser publicada cuatro años más tarde, coincidiendo con la edición de otras obras creadas bajo su influencia. Quizás ahora nos pongamos al día... Y sepamos de qué iba disfrazada Luz Casal.

1.- COMIC DE SUPERHEROES POR/PARA EXQUISITOS

El mundo de los superhéroes lleva a muchos tiempo atrapado en una iconografía agarrada, reiterativa y aburrida, víctima de un concepto

editorial acostumbrado a vender a un público (americano, ¿eh?, que no es cuestión de volver a abrir la llaga de la **mendezmania**) acostumbrado a consumir un modelo determinado de **superhombre**, generalmente prefijado por la línea editorial (Marvel, D.C.) y por las particularidades del universo de cada personaje (no es lo mismo comulgar con la estética ética de **Batman** y su oscuro mundo, que con la metafísica psíquica de **Silver Surfer** y su entorno antimaterial). El lector se había amoldado a un casicismo anatómico maniqueísta, body culturista, uniformizado, logotipificado e irrealista (¿Cómo demonios consigue **Daredevil** que se le adapte el traje a las orejas, o cómo consiguen otros muchos superhéroes no marcar paquete a pesar de los leotardos?). Se había creado un potente y ferreo código estético que todo lector debía conocer (y obviar) para poder entrar en el juego de la irrealidad.

Evidentemente, algunos autores consiguieron adaptar la **tipografía** de cada colección a su

estilo personal, alcanzando el status de clásicos y fijando nuevas dimensiones estéticas (manieristas) a los personajes (como las maravillosas arrugas que dibujaba Kirby, o las expresiones de locura de los héroes de Buscema).

En agosto de 1986, Epic comenzaba a publicar la **Elektra** del gran renovador de tópicos, **Frank Miller** y del vigoroso dibujante **Bill Sienkiewicz**. Si el primero, como guionista, sigue rompiendo moldes argumentales con su cáustico humor y sus obsesiones temáticas, el segundo propone todo un nuevo (alternativo) universo gráfico/estético, basado en la libertad artística, el impulso creativo y la desinhibición estilística. Obras posteriores, como **Arkham Asylum** de **Morrison** y **McKean**, no serían posibles sin la caída de prejuicios gráficos que supuso la publicación (y aceptación) del **Elektra** de Sienkiewicz. El dibujante puede ahora embarcarse en complicaciones técnicas pictóricas, reprografías o fotografías sin estar coaccionado por una reproducción final. El horizonte creativo se amplía, a la vez que se dignifica tremendamente el medio (el formato **Prestige** ya no es un lujo editorial, sino una exigencia de mercado).

Estamos ante auténticas obras de arte (por concepto y presentación)... estamos fundiendo, sin confundir, el concepto de dibujo con el de ilustración. Le estamos dando densidad al medio.

2.- LA SINTESIS DE UN TALENTO CAMALEONICO

Sienkiewicz es ante todo un gran dibujante, un tipo que combina a la perfección la formación clásica con la soltura y la síntesis, la caricatura con el realismo, el humor con el estado esquizoide de la violencia.

Es un tipo cambiante dentro de su joven perfección, pasando

de un **Brought to Light**, con guión de **Alan Moore**, cargado de inestabilidad psicótica en sus diseños y técnicas, a un **Big Numbers**, con **Moore** también, de elegante y fría sobriedad en su utilización del

lápiz (y que nadie lo compare con Calquitos García!).

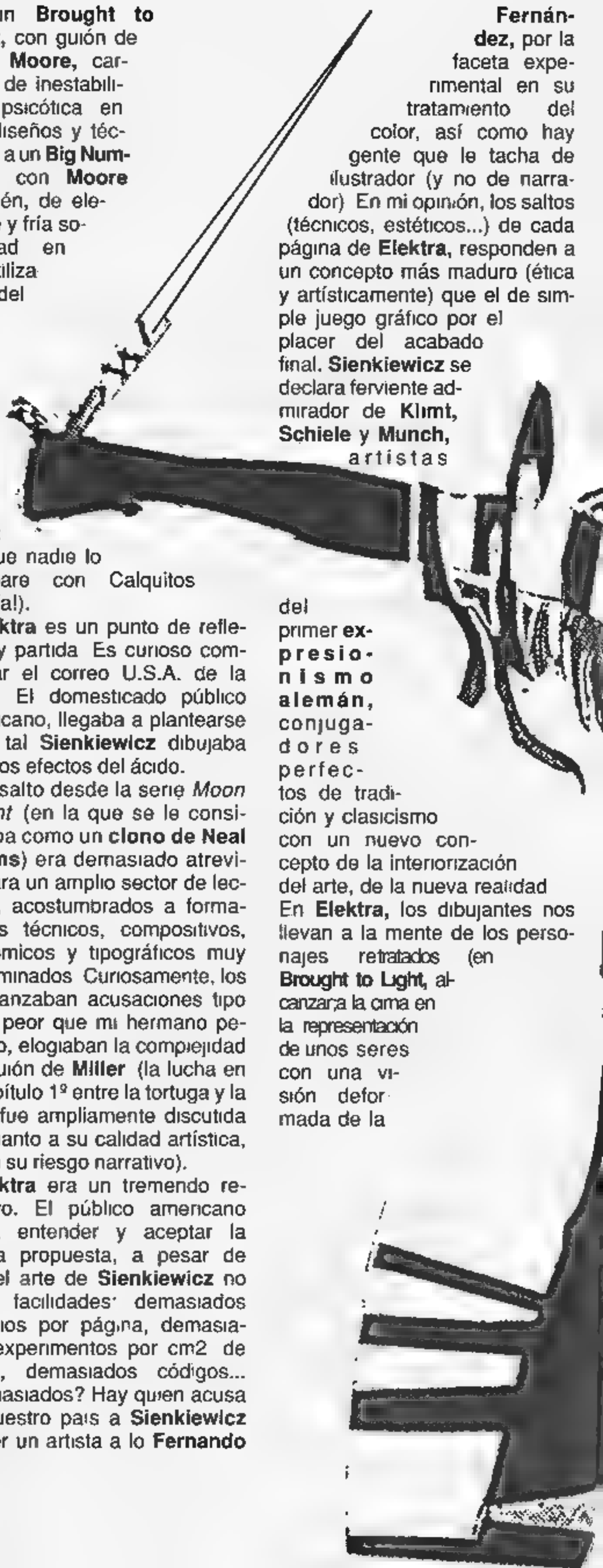
Elektra es un punto de reflexión y partida. Es curioso comprobar el correo U.S.A. de la serie. El domesticado público americano, llegaba a plantearse si el tal **Sienkiewicz** dibujaba bajo los efectos del ácido.

Su salto desde la serie **Moon Knight** (en la que se le consideraba como un clono de **Neal Adams**) era demasiado atrevido para un amplio sector de lectores, acostumbrados a formalismos técnicos, compositivos, anatómicos y tipográficos muy determinados. Curiosamente, los que lanzaban acusaciones tipo pinta peor que mi hermano pequeño, elogiaban la complejidad del guión de **Miller** (la lucha en el capítulo 1º entre la tortuga y la rata, fue ampliamente discutida en cuanto a su calidad artística, no en su riesgo narrativo).

Elektra era un tremendo revulsivo. El público americano decía entender y aceptar la nueva propuesta, a pesar de que el arte de **Sienkiewicz** no daba facilidades: demasiados cambios por página, demasiados experimentos por cm2 de papel, demasiados códigos... ¿demasiados? Hay quien acusa en nuestro país a **Sienkiewicz** de ser un artista a lo **Fernando**

Fernández, por la faceta experimental en su tratamiento del color, así como hay gente que le tacha de ilustrador (y no de narrador). En mi opinión, los saltos (técnicos, estéticos...) de cada página de **Elektra**, responden a un concepto más maduro (ética y artísticamente) que el de simple juego gráfico por el placer del acabado final. **Sienkiewicz** se declara ferviente admirador de **Klimt**, **Schiele** y **Munch**, artistas

del primer expresionismo alemán, conjugadores perfectos de tradición y clasicismo con un nuevo concepto de la interiorización del arte, de la nueva realidad. En **Elektra**, los dibujantes nos llevan a la mente de los personajes retratados (en **Brought to Light**, alcanzara la cima en la representación de unos seres con una visión deformada de la





realidad). Garrett puede aparecer ridículo, confuso o poderoso; todo depende del juego estético elegido por Sienkiewicz (lo aleatorio es casi inexistente). Podríamos defender a este autor de las acusaciones de dibujante-no-narrativo, viéndolo como un maestro de la narración psicológica. No se interesa tanto por la planificación, como por el juego de narradores

3.- LA ESTERIL SISTEMATIZACION DE UNA OBRA

Elektra es una obra compleja, llena de posibles lecturas. El número de claves analíticas es por lo tanto inabarcable, y la posibilidad de llegar a un sistema referencial básico para su comprensión, nos llevaría a una estéril sistematización de la obra (y eso que tan sólo nos referimos a la **Elektra** de Sienkiewicz, no a la de Miller)

tados histriónicos. Puede dibujar como un niño, pero adapta ese mismo grafismo a escenas de gran dureza (fascículo 1, cuando **Elektra** intenta suicidarse con una cuchilla de barbero). Es capaz de pasar de una ilustración a lo **Franzetta**, a una viñeta recortada salvajemente en pedazos y recompuesta lo más aleatoriamente posible. Es un hábil manipulador del equilibrio del desorden, un esteta del caos. Realiza rápidas y precisas incursiones en la estética del aerógrafo, para luego salpicar de pintura ese mismo fondo, o para rotularlo a brochazo limpio. Desarrolla un personaje como el político **Ken Wind** con fotocopias de la cara, llegando al extremo de representarlo de espaldas con la cabeza igualmente de frente. **Sienkiewicz** posee una coherencia sísmica; nunca nos engaña cuando pasa de la gran viñeta-ilustración a la viñeta-boceto cutre. Combina imágenes sacadas del peor sueño

expresionista (el sanatorio mental del primer número), con la standardizada ilustración a lo **Reader Digest** (el médico, en el número cuatro). Sus cambios de texturas son constantes aerógrafo, acuarela, lápices, tintas (pincel, plumilla, etc.), pintura, fotos, fotocopias. Pero las emplea siempre para secuenciar la narración. Su utilización de la página completa (o de la doble) no es tan espectacular y perfecta como en el posterior **Moby Dick**, aunque es innegable su facilidad compositiva y su envidiable simplicidad resolutive. Es además un genuino dibujante de la locura, tanto en el diabólico desarrollo de los rostros (ojos), como en sus chirriantes onomatopeyas (con sus manchas/letras interactivas). Apenas emplea líneas cinéticas, siendo su trazo el que cobra velocidad y movimiento: su gama cinética va desde los efectos de barrido fotográfico a las salpicaduras y chispazos direccionales. Es capaz de hacer gritar a sus personajes, como lo es también de darle toda la (desagradable)

que establece respecto a la acción (no es lo mismo cuando **Elektra** cuenta sus recuerdos de la niñez —y el estado preparto—, que cuando la vemos convertida en una asesina fría y cruel).

Elektra entra de lleno en el terreno de la sensación, de la emoción, de la reacción... Sus páginas están vivas.

Sienkiewicz domina el dibujo clásico, las proporciones y los volúmenes. Puede recurrir a todo ello o destruirlo y anularlo entre gestos pictóricos y aboce-



textura a un corte o a una herida sin perder ese gusto por lo inmediato, tanto en la realización como en la lectura. Puede estili-

zar una imagen hasta convertirla en un dibujo de moda o de decoración, o distorsionarla pegando encajes de tela de forma tosca

(contrastaría aquí con **McKean**, que emplea los encajes para dar un acabado preciosista a sus páginas). Diseña riéndose del acabado, proponiendo tremendas y absurdas maquinarias más propias que un **Meliés**, que dé un funcional fin de mienro (maravillosa pistola/tanque de **Nick Fury**, tren/submarino o máquina de coser para recomponer el despedazado **Garrett**). Tiene el don de la **ironía iconográfica**, basándose en fotos convencionales (como la de los obreros reconstruyendo a **Perry**) para entrar de lleno en la poesía fanta-científica. Tiene .

4.- EXCLUSION CONCLUSIVA

Podríamos seguir, durante varios volúmenes, desmenuzando la labor de Sienkiewicz con este su *Elektra* . pero esto solo era un artículo. Si no conocías a este gran artista, aprovecha este año para ponerte al día . Y luego, corre a tu tienda especializada a arrasar con todo lo que encuentres suyo

■ Fernando de Felipe



BILL SIENKIEWICZ

FICHA

TRAYECTORIA

A Bill Sienkiewicz lo trajeron a este mundo un tres de mayo de 1958 en Blakely, algún lugar de Pennsylvania. A los ocho años comenzó a dibujar superhéroes e incluso dice recordar que dibujaba a Mickey Mouse como un superhéroe, lo cual no tiene nada de extraño. En Estados Unidos, los niños empiezan leyendo tebeos de superhéroes como aquí se hace con Mortadelo, que por otra parte no deja de serlo a la española, pero eso es otro tema. El caso es que a la precoz (constante que se repetirá a lo largo de su vida) edad de dieciséis años descubrió el dibujo como diseño, ilustración, pintura y dejó de dibujarlos.

Atendió como alumno en la *Newark School of Fine and Industrial Art*, y vio publicado su primer trabajo en el fanzine *Watch Out!* que se editaba en la propia escuela. Con los años sus comics e ilustraciones han ido apareciendo (amén de Marvel, DC y otras compañías independientes) en *National Lampoon*, *Connecticut Magazine*, *Forum*, *Golf Digest*... todas ellas revistas «cultas y elitistas». Incluso fue maestro en la escuela de comic de Joe Kubert, y expuso sus óleos y acuarelas en la *Society of Illustrators*, una de las más prestigiosas galerías estadounidenses.

Su primer trabajo profesional fue una historia de *Moon Knight* para Marvel, publicada en el magazine *Rampaging Hulk* cuando sólo contaba diecinueve años. Con este personaje llegaría a la fama, siendo el primer responsable de la serie durante los números 1 al 15, 17, 20, 22 al 26 y 28 al 30. En esta primera etapa, la influencia de Neal Adams llegaba a extremos de total mimetismo (eufemismo por descarado plagio), hasta que paulatinamente irán apareciendo rasgos distintivos que, procedentes de otras influencias como Ralph Steadman y sobre todo Bob Peak confluirán en una amalgama de la que terminará emanando un estilo propio y distintivo. En los últimos números de *Moon Knight*, y sobre todo en los primeros *New Mutants* —serie que dibujó durante los números 18 al 31, entintando además el 17 y del 35 al 39—, pueden verse las mejores muestras de este estilo, que pronto se quedaría obsoleto gracias a las nuevas influencias de que se irá alimentando: Bob Finkel, Bernie Fuchs, Sandy Kossin, Francis Bacon, Picasso, Schwitters. Un fiel escaparate de esta radical evolución se halla en toda su producción para Marvel, que irá desde los primeros *Fantastic Four* 219 y 222 al 231, la adaptación de *Dune*, la película de David Lynch basada en la novela de Frank Herbert, el *X-Men Annual* 6, sus números de *Rampaging Hulk*, los 12 al 15, 17, 18 y 20, las historias realizadas para *Epic Illustrated* 34, o *Marvel Premiere*, hasta sus celebradas obras publicadas bajo sello Epic como la *Limited Series Elektra Assassin* o *Stray Toasters*, sin olvidar la novela gráfica *Daredevil. Love and War*. Mientras, realiza otros trabajos que pasan más desapercibidos, pero que constituyen buenas muestras de su evolución, como las diez páginas del *Adventure Illustrated* 1, su colaboración en *Batman* 400, dos páginas para *Escape* 18, «Professional Golfers on Ludes» (historia para el *National Lampoon*) o *Shadow* del 1 al 6. Otros trabajos, ya cada vez más alejado de las «majors», con un estilo menos convencional —si cabe— y más cercanas cronológicamente son: *Brought to Light*, *Moby Dick* (número 4 de la colección *Classic Illustrated* de First-Berkeley, para la que se anuncian nuevas colaboraciones suyas), una historia de cuatro páginas en la revista *A1* y su última creación: *Big Numbers*, serie de doce números con guión de su amigo Alan Moore.

Paralelamente desarrolla una ingente cantidad de trabajo como ilustrador, realizando portadas o ilustraciones interiores en las páginas de *A1*, *Amazing Heroes*, *Amazing Spiderman*, *Atlantis Role playing Game*, *The Bestiary*, *Conan*, *Daredevil*, *Dazzler* y *Dazzler Graphic Novel*, *Deathlock*, *New Defenders*, *Epic Illustrated*, *Fly in my eye*,





Glamour International, Hellraiser, Heroes Against Hunger, History of D.C. Universe, Incredible Hulk, Johnny Quest, Legion SuperHeroes, Lone Wolf and Cub, Marvel Age, Marvel Comics Presents, Marvel Fanfare, Marvel Team Up Portfolio, Marvel Universe, Metallzoic Graphic Novel, Moon Knight y Moon Knight Portfolio, Mr. X, Nick Fury Vs Shield, Phantasy against Hunger, Power of Iron Man Trade Paperback, Powerline, Question, Real War Stories, Return of the Jedi, Savage Sword of Conan, St. George, Solomon Kane, Stars Wars, Starriors, Strenght of Man Portfolio, Strip Aids, Superboxers Graphic Novel, Tales from the Forbidden Planet, Thor, Total Eclipse, Transformers, Twilight Zone, What if, Vortex, The Uncanny X-Men Trade Paperback, amén de curiosidades como Friendly Dictators Trading Cards o Coup d'Etat: The assassination of John F. Kennedy Trading Cards, colecciones de tarjetas editadas por Eclipse, y numerosos anuncios y carteles promocionales para Marvel y D.C. También destaca su labor como entintador de otros dibujantes en series como: Critical Mass, Dr. Zero, Marvel Fanfare, Wolverine y entintados en cubiertas de Swamp Thing, The Thing, Marvel Age y The Question.

Toda esta producción artística denota que su evolución no ha cesado. Aún hoy es capaz, día a día, de sorprendernos con algo nuevo, redefiniendo su estilo de forma continua y cada vez más acelerada. Su más reciente obra —véase *Moby Dick* como ejemplo— es más pintura que comic, y sin embargo no deja de tener ese ritmo narrativo que (aparte del formato en que se publica) permite que pueda seguir siendo calificado como historieta, pero que nos hace temer que algún día nos abandonará para dedicarse de lleno al tercer arte. Esperemos que no sea demasiado pronto.

OBRA EDITADA EN CASTELLANO

■ MOON KNIGHT (Vértice y Surco, 1982; Forum, 1989)

Los episodios norteamericanos del 1 al 15 fueron editados por Vértice y Surco. Los números 29 y 30, por Forum en sus *Clásicos Marvel* n.ºs 8 y 9. Historieta clásica de Superhéroes realizada por el clon de Neal Adams.

■ DUNE (Forum, 1985)

Recopilación de la miniserie en un tomo de la colección *Novelas Gráficas Marvel*

Adaptación del infortunado —en éxito comercial— film de David Lynch.

■ FANTASTIC FOUR (Forum, 1985)

La etapa Sienkiewicz en *Fantastic Four* fue publicada por Forum en los números 10 al 17 de *Los 4 Fantásticos*

■ X-MEN ANNUAL 6 (Forum, 1986)

Un annual de *X Men* protagonizado por Drácula y publicado en *La Patrulla-X* especial vacaciones 1986.

■ NEW MUTANTS (Forum, 1987 y 1988)

El trabajo de Sienkiewicz en esta serie fue publicado en castellano en los números 18 al 29 y 32 al 31 de *Los Nuevos Mutantes*.

■ BATMAN N-400 (Ed. Zinco, 1987)

Publicado por Zinco en su *Batman Especial Verano 1987*.
Siete páginas de una historia de 60 escrita por Doug Moench y dibujada por varios artistas

■ EL MURO (Norma Editorial, 1990)

Cuatro páginas publicadas en el volumen dedicado a la caída del Muro de Berlín

■ ELEKTRA ASSASSIN (Forum, 1990)

Limited Series de ocho capítulos recopilada por Forum en cuatro prestigios

Escrita por Frank Miller



BILL SIENKIEWICZ

¿CARICATURIZACION O CREACIONISMO?

Las páginas siguientes presentan al lector un extracto recopilatorio de unas entrevistas con Bill Sienkiewicz publicadas en 1986 por *The Comics Journal* y *Comics Interview*; en ellas, el ilustrador norteamericano, artista de obligada referencia a la hora de analizar la evolución del comic actual, nos introduce en su metodología, sus influencias, y su particular visión del arte.

—COMICS JOURNAL: ¿Cómo empezó tu colaboración con Frank Miller? La primera colaboración que realizásteis juntos fue la novela gráfica de *Daredevil*, que en un principio debía ser un fill-in de dos partes en la serie regular del personaje

—BILL SIENKIEWICZ: La historia comenzó con una chispa en el ojo de Ralph Macchio. Frank y yo nos conocíamos y admirábamos anteriormente. Creo que ambos habíamos pensado que una colaboración en común podía ser interesante. En un momento dado, Frank escribió un par de números de *Daredevil* protagonizados por Kingpin y su esposa Vanessa, y Ralph, editor de la serie por entonces, me pidió que los dibujara, evidentemente, me apresuré a aprovechar la oportunidad de trabajar con Frank.

—C.J.: Tu trabajo en *Elektra Assassin* está realizado a partir de guiones completos y detallados, y no a partir de plots. Los guiones de Miller te permitían un tipo de ilustración realista y detallada, pero tu preferiste una aproximación gráfica bastante diferente

—B.S.: Al leer los guiones de Frank cree contrapuntos de lo que se decía en ellos. A pesar de que tanto Frank como yo conocíamos lo que ocurría en los textos, opté por mostrar justamente todo lo contrario.

—C.J.: Entonces, ¿trataste la imagen como un contrapunto del texto?



—B.S.: Sí

—C.J.: ¿Podrías explicarlo con ejemplos?

—B.S.: En el primer capítulo de *Elektra*, cuando las cosas ocurren de forma realista, las ilustraciones tienen estilo de libro infantil; sin embargo, en el momento en el que las situaciones se acercan al libro de cuentos los dibujos adoptan un estilo mucho más realista.

—C.J.: El flashback del asesinato del padre, por ejemplo, está realizado con un estilo de dibujo infantil.

—B.S.: Era una escena brutal, y no quise hacer una ilustración preciosista. No podía conformarme con transcribir la escena literalmente. El efecto que quise conseguir era similar a coger una escopeta cargada, sostenerla en el panel, y apretar el gatillo. Traté de representar esto mismo con pintura, tan inmediata y visceralmente como lo sentía.

—C.J.: En una ocasión comentaste que no dibujabas lo que las cosas parecían, sino lo que éstas sentían.

—B.S.: Sí, el dibujar de forma figurativa acabó aburriéndome. He ido a exposiciones de jóvenes artistas y he visto cuadros realizados con una técnica elaboradísima, representando la realidad de forma muy exacta. La mayoría de veces son preciosos, pero mi reacción inicial es siempre: ¿y qué?, esta persona no me dice nada, no aporta nada interesante.

—C.J.: ¿Crees que la caricaturización es un medio particular-

mente apropiado para expresar el sentimiento del artista?

—B.S.: Si se hace bien, la caricaturización abre todos los caminos.

—C.J.: ¿Piensas que existe suficiente público en Estados Unidos para apoyar el tipo de trabajo que quieres hacer?

—B.S.: Ya lo creo, aunque la cantidad es ínfima entre la corriente principal del gran público. Una parte de mí desearía realizar un trabajo totalmente personal, aunque existe otra parte a la que no le importaría ser un entretenedor, «hacer buenos Comics Marvel». Debo mantener el equilibrio ya que si intento introducir un excesivo número de sentimientos en una obra que realmente no lo precise, el resultado acabará siendo frustrante.

—COMICS INTERVIEW: ¿Sientes que ahora, después de *Elektra Assassin*, has sido definitivamente encasillado en una nueva identidad?

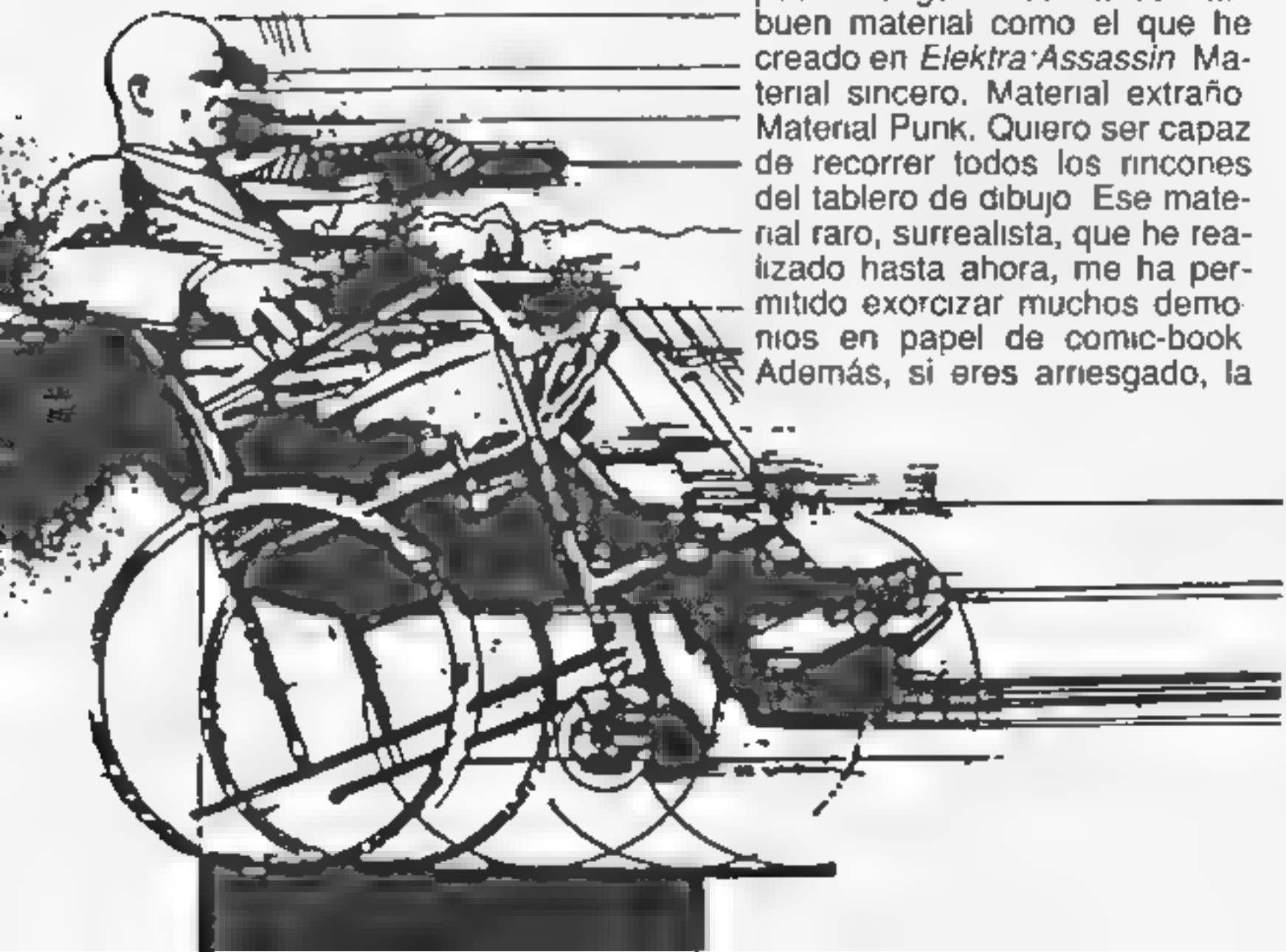
—B.S.: Sí; me están catalogando como «el artista extraño». Realmente odio cualquier tipo de adjetivación, y más cuando la gente parece equivocada con respecto a mí. Últimamente me he visto en situaciones en las que algunas personas han venido a mí con guiones que han resultado las porquerías más aburridas, y me han dicho: «bueno, pensamos que tal vez estarías interesado». Imagino que esto es culpa mía, que he sido yo quien ha escogido este desafío deliberadamente.

—C.I.: Cargando una gran responsabilidad sobre ti.

—B.S.: Como fin tengo el poder seguir realizando tan buen material como el que he creado en *Elektra Assassin*. Material sincero. Material extraño. Material Punk. Quiero ser capaz de recorrer todos los rincones del tablero de dibujo. Ese material raro, surrealista, que he realizado hasta ahora, me ha permitido exorcizar muchos demonios en papel de comic-book. Además, si eres arriesgado, la



gente te presta atención, el problema es que en este trabajo que quiero realizar, la gente asimilará la mayoría de cosas obvias perdiendo algunos aspectos sutiles y ocultos. Asimilarán los signos evidentes y dirán: «Oh, ya sabemos lo que es este material: son cosas demenciales y difíciles de ver».



tos son las de mayor madurez de Frank hasta la fecha. Pienso que él ha tomado muchas de sus experiencias y las ha canalizado a través del cómic; ha llevado toda su filosofía vital a la historieta, realizando historias muy personales, incluso políticas; aunque normalmente han pasado entre el público como simples historias de superhéroes. En otro aspecto diría que su estilo se ha vuelto más caricaturizador que nunca. Creo que en nuestro trabajo en común, ambos nos hemos incitado a conseguir lo irreal y a aplicarlo al cómic.

—C.J.: Con Frank Miller y Chris Claremont has trabajado con dos personas de las que quizás hayan causado más impacto en el cómic reciente, al menos por sus logros creativos. ¿Cómo los compararías?

—B.S.: Veamos, ¿cómo puedo comparar el trabajar con cada uno de ellos? La forma de escribir de Chris se basa exclusivamente en las emociones de la gente, y de cómo éstas hablan sobre sus sentimientos; por otro lado, Frank puede escribir diálogos y crear personajes de forma magistral, pero por encima de todo lo que está realizando es observación y reflexión política en sus escritos. El trabajo de Frank tiene siempre un punto de partida y llegada, premisas. Creo que *Elektra* es un trabajo de observación política; tal vez era algo que estaba en el estado mental de Frank y en el mío cuando lo realizamos. Es una crítica feroz al mundo de los negocios con sus «no poder», o los «tener que», y toda esa jerga burocrática. Hay mucha intención subversiva en *Elektra Assassin*.

—C.J.: Hablemos de influencias. ¿Qué hay de los influjos de los trabajos en animación de Chuck Jones o Tex Avery?

—B.S.: Los trabajos de Jones estaban impregnados de su pro-

pia personalidad de forma increíble: las tomas cortas de las caras de los personajes, las sombras trapezoidales, los fondos, que aparecían con aspecto regular a pesar de estar realizados con líneas que no encajarían con la idea... Chuck cogió la idea de la escuela artística que dice que todo debe ser realista y dijo ¡A retorcerla! No hablo de la estilización de los 60 con *Tom and Jerry*, sino de dibujos como *Bewitched Bunny*, *Broomstick Bunny* o *Lumberjack Rabbit*. Eran extraordinarios, un trabajo

—C.J.: ¿Qué trabajos admiras en cómic?

—B.S.: Principalmente el de Frank Miller. Además de sus dotes para la narración, el dibujo y el guión, Frank tiene algo que pienso que es esencial en el medio: conoce perfectamente su lugar, y el del medio en el mundo. Creo que Frank tiene el don de la comunicación, su virtuosismo es increíble, sus trabajos pueden hacer subir y bajar las escalas de la calidad.

—C.J.: Y... ¿Hay otros?

—B.S.: Walt, siempre me ha encantado el trabajo de Walt Simonson. Lo que él puede crear con pocas líneas, la energía que transmite, es sencillamente increíble. También me gustan algunos autores europeos, como Hugo Pratt, o Sergio Toppi, que posee un talento asombroso.

—C.J.: ¿En cuestión de cineastas, hay otros, aparte de David Lynch o Terry Gilliam, que has citado en ocasiones anteriores, que puedan haber influido en tu trabajo?

—B.S.: No hasta el punto de los que citas... tal vez Don Siegel; de todas formas, las películas de estos realizadores me han influido más por su diseño artístico que por su técnica de dirección.

Considero a las películas de ciencia-ficción como los dibujos animados, y lo que hacen tanto los dibujos animados como el buen cómic es colocar cualquier cosa en un nivel superior a la realidad: si algo es cotidiano, lo sitúan en un contexto extraordinario; si algo es trágico, llevan la situación al paroxismo; o a veces todo lo contrario. Dar al lector la intriga de esperar la situación más descabellada para ofrecer después justo lo contrario es algo que hemos hecho en *Elektra Assassin*, al menos en los dos primeros episodios. En los episodios siguientes Elektra se sumirá en un engranaje de



irreverente que demostró todo el arte que podían encerrar los dibujos animados.

Cuando era un chiquillo solía dibujar a Mickey Mouse con aspecto de superhéroe: Supermouse. Más tarde, al entrar en el negocio, me acerqué al estilo de Neal Adams, una especie de super-realismo. Después comencé a abandonar este estilo y a dedicarme a la caricatura basada en la exageración: si he de dibujar una persona gorda, no voy a copiar de una foto o modelo, sino que prefiero exagerar su obesidad dibujándola con un cuerpo enorme y manos muy pequeñas.

superación, Elektra y Garret se convierten en el Correcaminos y el Coyote.

-C.J.: Supongo que igualas a Elektra con el Correcaminos porque ambos son enigmáticos y difíciles de atrapar.

-B.S.: Y Garret se convierte en un bufón frente a ella, por eso lo igualo con el Coyote.

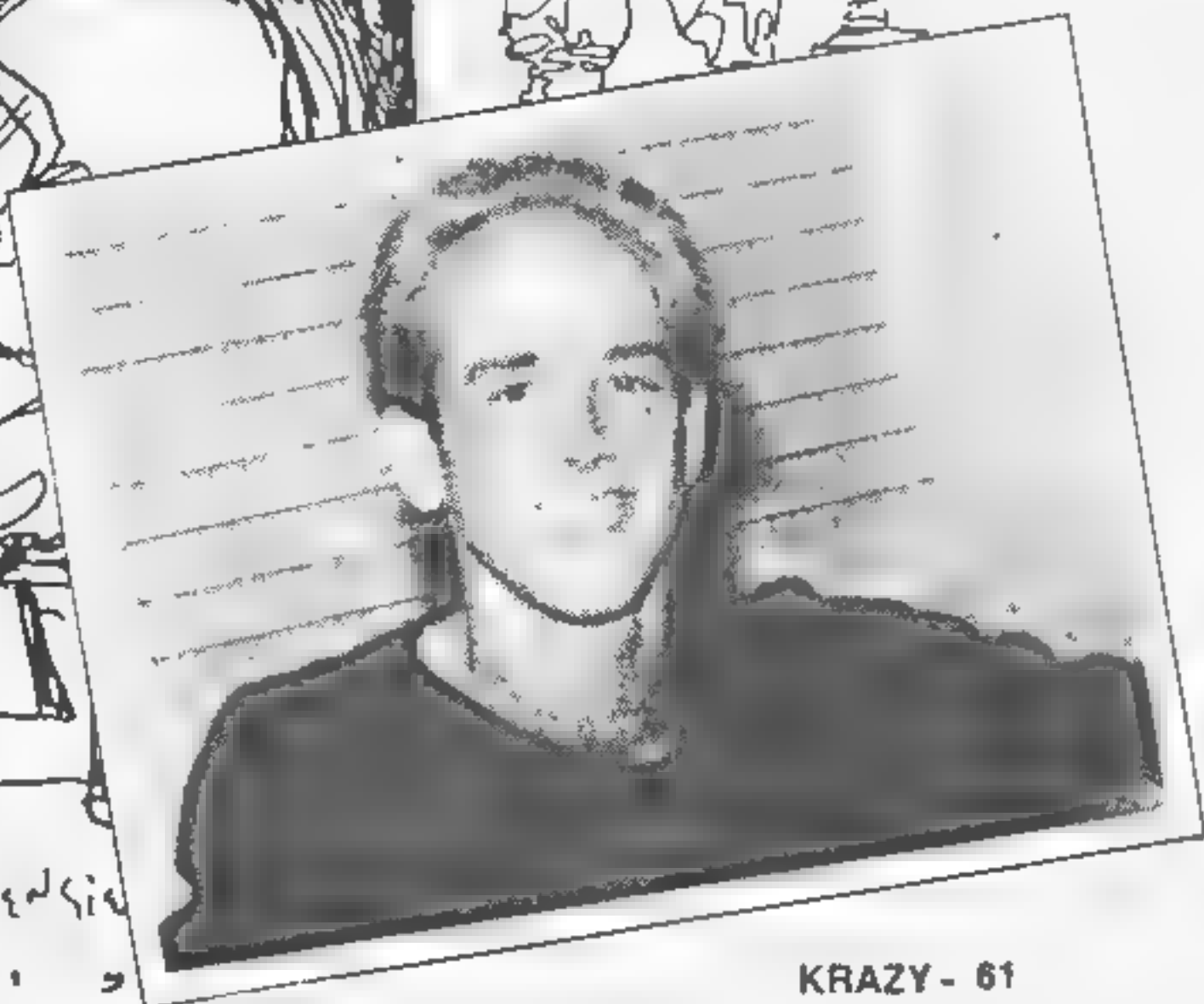
-C.J.: ¿Qué opinión te merece el trabajar para Marvel o D.C. actualmente?

-B.S.: He comentado, a través de varias fuentes, que realizar

una serie regular con mi estilo podría ser problemático, en primer lugar para mí. Marvel dijo que encontraría un formato adecuado para mi trabajo; supongo que podría ser fuera de la línea regular de comics.

-C.J.: Entonces, ¿crees que cada vez hay menos espacio para ti en las «majors»?

-B.S.: Sí. He adoptado un estilo diferente alejándome de la corriente habitual, parte de mí se entristece por ello, aunque la otra se excita al pensar en las



nuevas posibilidades. He tomado esta decisión para explorar en los comics como un medio de expresión, no como algo que haces maquinalmente. Las compañías tienen todo el derecho a exigir un estilo digamos «normal», pagan para ello, pero yo tengo proyectos diferentes.

C.J. ¿Tienes esperanzas de que los gustos del público maduren y sepan apreciar un tipo de arte diferente al «estándar»? ¿O, tal vez el público que apreciaría este tipo de estilización se encuentra fuera del circuito de los consumidores de cómic?

B.S. Lo que Frank y yo hemos tratado de hacer con *Elektra: Assassin* es fijar las miras en nuevos lectores, con la esperanza de que si bastante gente se identifica con nuestro trabajo, se entrará en una nueva etapa de aceptabilidad en el mundo del cómic. Frank y yo tenemos puntillas al suelo para hacerlo. Yo, por mi parte, he lanzado mi mejor golpe, y cruzo los dedos. El tiempo dirá.

■ Traducción y adaptación de Jordi Sánchez.

DAREDEVIL: AMOR Y GUERRA

«En el amor y en la guerra todo vale» (Refrán popular)

Se trata del fruto más apetecible de la unión Miller-Sienkiewicz, dos talentos demasiado personales para resultar siempre compatibles. Cronológicamente anterior a su mitificada «Elektra Assassin», carece del barroquismo experimental de esta, pero demuestra mayor solidez y coherencia. Miller retoma un cabo que dejó suelto en la serie regular de «Daredevil», en cuyo número 171 Vanessa, la mujer de Kingpin, era dada por muerta a consecuencia de una violenta explosión. Lo cierto es que sobrevivió y 9 números después era rescatada por Daredevil del reino de las cloacas donde vagaba en estado de shock, carente de voz y memoria. «Love and War» comienza, pues, con un Kingpin abatido y dispuesto a todo por derrumbar el bloqueo psíquico de su esposa, para lo cual contrata a un afamado psicólogo y se asegura su participación emocional por el expeditivo método de ordenar el secuestro de su esposa ciega. El nudo argumental se completa con Victor, el raptor psicopata, enamorándose de su víctima.

Miller plantea el relato como una amalgama de experiencias, articulando una serie de discursos interiores en primera persona que se alternan para mostrar la percepción vital de los personajes. Recurso habitual de este autor y cuya maestría en su manejo permite definir la identidad y evolución de cada protagonista sin confundir sus caracteres al entremezclarse en el montaje. Los individuos de Miller siempre son complejos. Como en muchas otras ocasiones, los

personajes de mayor riqueza son los que rodean al héroe, sean antagonistas o secundarios. Kingpin y el propio Daredevil ya fueron explorados por el autor durante su permanencia en la serie regular del Hombre sin Miedo y poco aporta de ellos en esta obra, por lo que el interés recae de pleno en los personajes creados para la ocasión, como Victor, Cheryl o el doctor Mondat.

Su profunda carga psicológica en cuenta ideal reflejo en el expresionis-

mo de Sienkiewicz y sus delirios gráficos parecen haber sido considerados a la hora de idear el guión. La dureza narrativa de Miller se remansa, su economía narrativa cede ante la estética y el ritmo se dilata en favor del efecto plástico.

Como de costumbre, Sienkiewicz se inclina por el estilo ecléctico y la técnica cambiante a tenor del proceso narrativo. No duda en incorporar efectos fotográficos o collages, juega con las onomatopeyas y el grafismo, y la distorsión física otorga a sus personajes un realismo mucho más aterrador. El contraste es constante y el dibujo puede tener una dureza salvaje o recrear escenas de singular lirismo, logrando en general impactantes efectos de gran belleza plástica. El desequilibrado Victor obtiene sin duda la parte del león en las caracterizaciones de Miller. Personaje intenso y contradictorio, capaz de ternura y vileza, de albergar la crueldad y el amor platónico, su paso por la historia es la descripción de un auténtico cuadro psicopático cuya evolución va siendo descrita por un desgarrador dibujo.

Cheryl, la esposa se-

portante papel de restaurar la conciencia de Vanessa para adueñarse de ella y arrebatarse su tesoro al Kingpin del Crimen. Incluso Turk, el villano de reparto, actúa eficazmente como comparsa bufo que sobrevive a toda situación adversa. La interpretación de Sienkiewicz otorga nuevas perspectivas a la contemplación de los personajes conocidos. Kingpin se muestra como una imposible montaña de carne, una inmensidad gráfica que torna real lo figurado: el peso de su poder, de su silencio, de su terrible mirada. Y Daredevil aparece como un danzarin de las alturas, un acrobata fugaz que no protagoniza ninguna pelea.

El montaje de Miller es, de nuevo, el lubricante que asegura el buen funcionamiento de su maquinaria. La épica narrativa es utilizada con profusión en esta obra como eficaz herramienta de sugestión. El uso de la misma destaca particularmente en las escenas de violencia, casi nunca explícitas en su totalidad, aunque no por ello desprovistas de aterradora crudeza.

Hay, efectivamente, amor y guerra en esta Novela Gráfica. El amor de Kingpin por Vanessa, de Victor por Cheryl, de Mondak por su esposa. Y la guerra de Victor contra la locura, de Kingpin contra la frustración, de Matt contra sus sentimientos. También hay profundas obsesiones, dosis de ironía y toques de ternura.

El elusivo desenlace consigue desorientar al lector por su carácter anticonvencional en la tradición del superhéroe. La pirueta final de Miller despoja a Daredevil de su apoteosis y de la proverbial victoria. Victor y Cheryl acaparan el clímax en su truculenta escena de amor y muerte, mientras que el doctor Mondak se revela como verdadero triunfador del conflicto último.

La viñeta-página que sirve de cierre se ceba en una patética imagen de Kingpin. De nuevo el atroz silencio, donde flota una reflexión teñida de ironía amargura. Y la mole humana semeja una gran roca en el desierto. Una roca más dura que nunca.

■ YEXUS



cuestrada, es el sujeto pasivo por excelencia. Capaz de convertir a un asesino en Lancelot y de tentar con su pureza al mismo Diablo, no será sino un objeto a secuestrar por ambos, cuya única iniciativa se reduce a la defensa personal in extremis. El doctor Mondak juega el efímero pero im-

STRAY

TOASTERS

TOSTADORAS DESCARRIADAS OTRA VUELTA A LA TUERCA



Abordar un análisis sobre *Stray Toasters*, el acariciado proyecto en solitario de Bill Sienkiewicz, ha sido algo que ha superado la capacidad de quien firma estas líneas. Sumido en la desorientada perplejidad de quien no entiende algo mientras es víctima de una extraña fascinación, limitaré el propósito de este artículo a exponer qué *extraña* y qué *fascina* en *Stray Toasters*.

Nos hallamos ante una obra densa y laberíntica que ilustra perfectamente la espiral artística que se vive en cierto sector del comic, sembrado de guiones que rayan lo ininteligible y narrados con una libertad gráfica envidiable. Conocemos las historias y a sus autores también. Bill Sienkiewicz es uno de sus autores más aventajados. A mi parecer, el mejor dotado. Sus referencias son las que más terrenos plásticos abarcan. De Grosz, Wolfe, Steadman, Tàpies, Schiele o Klimt a las de multitud de artistas del comic (me atrevería a citar autores de las plantillas de la E.C. e incluso de la Warren, sin olvidar a otros maestros de la escena europea como Toppi o Crepax). Un poco de todos y mucho de ninguno. Y lo que es más importante, sabe

utilizar cada expresión plástica y gráfica en función a su cometido narrativo. No debemos olvidar las características del medio en el que nos hallamos. Si lo esencial es narrar gráficamente, ningún atrevimiento gráfico debe atentar contra la fluidez de la narración. Sienkiewicz, nos lo ha demostrado en multitud de ocasiones, sabe poner sus experimentos gráficos al servicio del guión. Pero con *Stray Toasters* he tenido la sensación de que ese difícil equilibrio se ha roto. Y no porque el desarrollo gráfico dificulte la lectura de una historia, sino porque la historia en sí apenas existe, es un pequeño relato inflado de palabras y parábolas, de historias dentro de historias que no justifican su presencia mas que por deseo explícito de desarrollar gráfica-

mente cierto recurso visual. Esa ha sido, al menos, la impresión que he tenido. Y llegar a ella me ha costado no menos de tres siestas involuntarias ..

La historia en pocas palabras

Egon Rustemagic es un fornido Psicólogo Criminalista que combina su trabajo con el de escritor de novelas y sueña con triunfar escribiendo cuentos para niños. De su relación con *Abigail Nolan*, una eminente psiquiatra, resulta un embarazo que termina en aborto. *Abigail* denuncia a *Egon* de tal aborto (suponemos que por malos tratos) y *Egon* es confinado en un instituto psiquiátrico en el que la mayor parte de sus fantasmas, miedos y temores, no hacen más que multiplicarse. *Egon*, se me olvidaba

decirlo, ha sido alcohólico y todavía es visitado esporádicamente por sus antiguas amigas las elefantas alucinógenas de sus delirium tremens

Por otra parte *Dahlia*, una perversa mujer que ha visto cómo le arrebataban su hijo para darle la custodia a *Abigail*, sólo piensa en la venganza y en, paradójicamente, matar a su hijo. Hasta aquí la historia. Pero el destino de otros terribles y oscuros personajes se cruza en la vida de estos infelices humanos. Tenemos a un diablo venido del infierno que visita, cual turista, la tierra y la azarosa vida de sus

habitantes (es testigo y, creemos, provocador de todos los males). De *Dahlia* sabemos lo perversa que es... ¿Pero de quién es su hijo? ¿De dónde viene a su hijo su fascinación por los aparatos mecánicos (como tostadoras)? Más allá de tus pies, hacia abajo, está la respuesta. O eso creo.

Tenemos también a un mayordomo con cabeza de tostadora cuyos instintos son de una violencia inigualada, a un abogado travestido, **psicho killer** en potencia, a un tipo podrido condenado a vivir en un terrible estado semi-mecánico cuyo contrato con mefisto no se atiene a las reglas establecidas... y así hasta componer un escalofriante cuadro de personajes lleno de referencias literarias y herencias mitológicas digno de una indigestión de pastel de queso. ¡Burps!

Palabras, palabras, palabras

A partir de estos personajes la historia va saltando de pasajes cotidianos a otros casi oníricos, incomprensibles, cuya justificación se halle, quizás, en el impacto sensorial que causa su potente grafismo. Este potente impacto visual, dicho sea de paso, fue el que causó más de una siesta. Existen páginas maravillosas en *Stray Toasters*, viñetas inolvidables... pero cuando estas beilas imágenes no están en función a una historia, o lo que es peor, la historia se reduce a atiborrar una idea de palabras, sencillamente se detiene la lectura, se frena, y confunde fatalmente al lector.

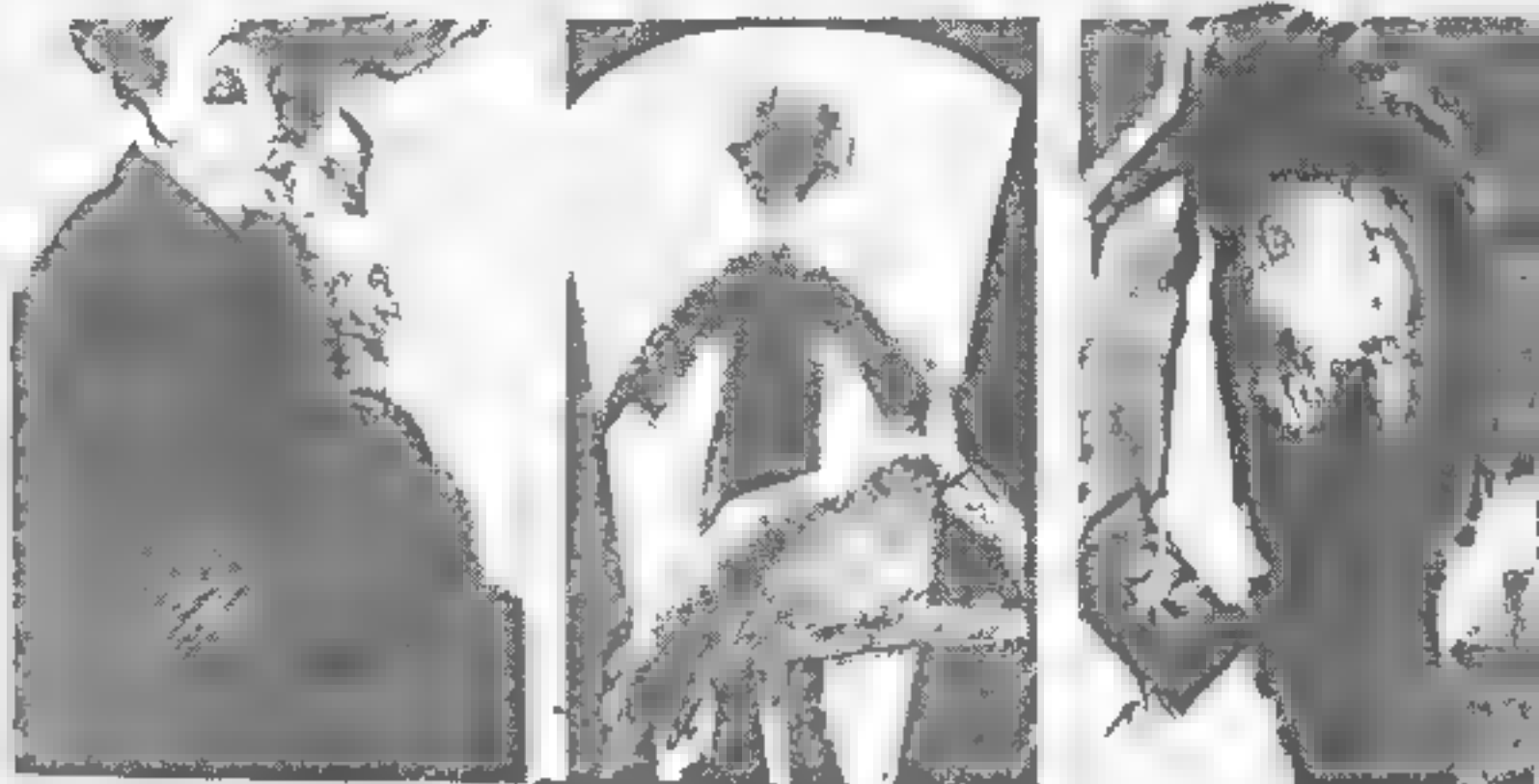
Stray Toasters plantea al lector obstáculos difíciles de superar.

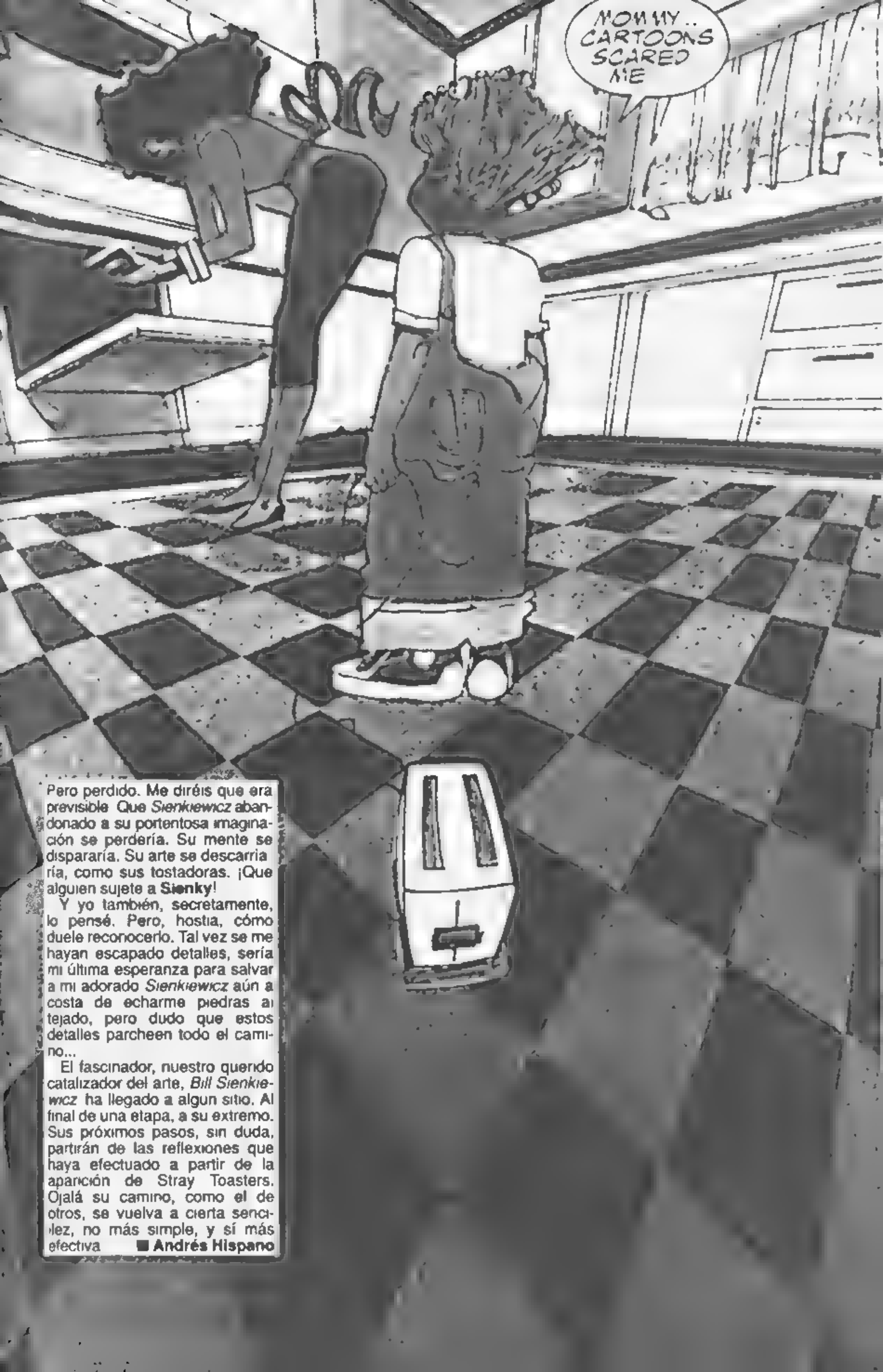
Su lectura no es el resultado de la seducción creada de página en página. Hace falta imponerse, luchar con ciertos e interminables pasajes hasta hallar (¡Oasis!) otro pasaje comprensible.

Con todo hay que reconocer la subida de intensidad creada para el cuarto y último comic-book. Aun siendo el final de una historia llena de disparates, la violencia acelerada de esta última entrega arrastra inevitablemente por su seductora inercia. Muchos pasajes de esta entrega están magistralmente narrados. Y he dicho antes disparates porque muchos, demasiados, elementos de esta historia parecen haber sido elegidos teniendo en cuenta únicamente los gustos estéticos. Después parecen haber sido encajados en la historia a fuerza de viñetas y palabras. Más viñetas y más palabras.

Si me preguntas, esto te digo...

Primero me hice con *Stray Toasters* y disfruté ávidamente de sus imágenes. Una y mil veces. Pasaron algunos días (al igual que con sus otras obras) hasta que me propuse leerla. Volví a ordenar sus imágenes, esta vez las observé en función a su valor narrativo... y valoré su narración en función al qué y al cómo de su historia. Me encontré con una historia difícil de digerir y llena de lagunas, de caminos largos y personajes extraños que no siempre supieron indicarme el camino. ni qué es lo que hacían allí. Y me he sentido perdido. Y a la vez fascinado. Fascinado por el paisaje





MOMMY..
CARTOONS
SCARED
ME

Pero perdido. Me diréis que era previsible. Que *Sienkiewicz* abandonado a su portentosa imaginación se perdería. Su mente se dispararía. Su arte se descarriaría, como sus tostadoras. ¡Que alguien sujete a *Sienky*!

Y yo también, secretamente, lo pensé. Pero, hostia, cómo duele reconocerlo. Tal vez se me hayan escapado detalles, sería mi última esperanza para salvar a mi adorado *Sienkiewicz* aún a costa de echarme piedras al tejado, pero dudo que estos detalles parcheen todo el camino...

El fascinador, nuestro querido catalizador del arte, *Bill Sienkiewicz* ha llegado a algún sitio. Al final de una etapa, a su extremo. Sus próximos pasos, sin duda, partirán de las reflexiones que haya efectuado a partir de la aparición de *Stray Toasters*. Ojalá su camino, como el de otros, se vuelva a cierta sencillez, no más simple, y sí más efectiva. ■ **Andrés Hispano**

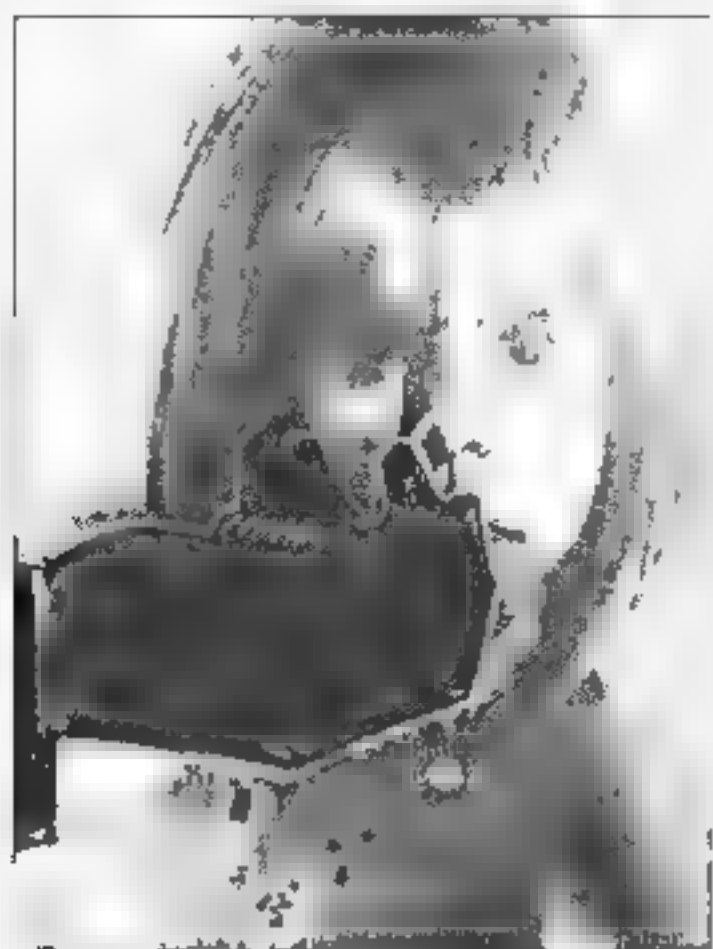




BIG NUMBERS

LESS SIENKIEWICZ

El problema de reseñar un número de cualquier serie es que, o resulta muy evidente de qué pie cojea, o no se sabe muy bien de qué va, obligándote a hacer malabarismos adivinatorios sobre lo que pasará. Casi todos nos dejamos llevar por el continente, pero no por el contenido, y más si el trabajo es de alguien que nos gusta como Alan Moore, y para qué hablar si es Bill Sienkiewicz quien lo dibuja.



Lo primero que hay que plantearse es que, cuarenta páginas son suficientes para valorar cualquier trabajo: los aciertos y errores se evidencian en esa extensión, lo cual no elimina una posterior valoración global si esas páginas son parte de un todo. En el caso de *Big Numbers*, esa extensión solo sirve para que la trama vaya desvelándose a paso de caracol, limitándose a apuntar las líneas argumentales que va a seguir la historia. El resultado es aceptable por la calidad de unos diálogos quizá demasiado efectistas, pero no carentes de mérito y más ante la escasez actual de dialoguistas con una capacidad mínima de dialogar aunque solo sea eso, pero que definen perfectamente a los personajes de este primer capítulo y que, posiblemente, adquirirán mayor entidad humana a medida que avance la acción. El primer número de los doce de *Big Numbers* revela a un Moore nuevo, inteligente y hábil, que tiene las ideas claras y se plantea situaciones y problemáticas muy ambiciosas para cualquier guionista por experimentado que esté.

En cuanto al dibujo... es de Sienkiewicz. Poco más hay que decir. Tiene altos y bajos, aciertos y chapuzas, pretensiones y meteduras de pata. Buscando un formato cuadrado por motivos aún sin desvelar (quizá porque sí, sin más, que no a todo hay que darle vueltas), y una anunciada progresiva aparición del color ausente en este primer número, totalmente en blanco y negro y grises, Sienkiewicz ha optado por una base fotográfica que alterna entre lo mejor de Luis García y lo peor de Dave McKean, abundando las medias tintas y produciendo un resultado plano y en ocasiones pésimo, cuyo mejor momento es la secuencia de apertura, espléndidamente resuelta. Esta dependencia fotográfica se ve ampliamente traicionada por la

ausencia de una base firme de dibujo, común a la mayoría de los historietistas americanos.

Y es que resulta muy fácil dibujar una figura y ponerla contra un fondo de color de exquisita textura y crear un conjunto bien compuesto; otra cosa muy distinta es meter esa figura en un contexto determinado (un bar, una fortaleza medieval, una salita de estar), y hacer que pertenezca a él, este bien compuesto y no sea una imagen estática y falsa. Es algo que en Europa se sabe hacer muy bien, pero que en USA, con esa tendencia a los fondos accesorios y/o eliminables, no suele ser la virtud más recompensada. *Big Numbers* se resiente de esto, y mucho, los personajes son figuras en un entorno borroso y poco definido cuando, para crear la sensación de realidad que se busca, habría resultado más útil un detallismo estúpido a la Dave Gibbons. No es que Sienkiewicz no sepa hacerlo, lo que pasa es que hace tanto que no *dibuja* o narra de forma tradicional, que se le ha olvidado demasiado concepto acaba impidiendo que pongas los pies en tierra.

Big Numbers es un punto decisivo en la carrera de Alan Moore, pero lo es más aún en la de Bill Sienkiewicz. El primero lo tiene ya muy claro, pero el segundo va dando bandazos. Profesionalmente puede afectarle o no, pero artísticamente le obliga a reaprender cosas que ha olvidado y a incorporarlas a cinco años de experimentaciones gráficas masturbatorias. Al cabo de los doce números tendremos un nuevo Sienkiewicz como ya tenemos a ese nuevo Alan Moore. Sólo entonces veremos si seguimos ganando un autor innovador o si habrá que conformarse con un copista de sí mismo que hizo propias unas estéticas que existen desde hace veinte años.

■ Lorenzo Díaz





SURFIN' U.S.A.

Jordi Gual

COLECCION MISION IMPOSIBLE 11

editorial
CONDOT
VUIII VUII



RESEÑAS

RESEÑAS

NACIONAL

CARIBE

Col. Cimoc Extra Color nº 65
Zentner y Pellejero.
Norma editorial.
48 págs., Color 850 ptas.

He leído *Caribe*. He leído *Caribe* y he recordado *Aventuras de Dieter Lumpen* y *Enemigos Comunes*, y el recuerdo era bueno. La serie de *Dieter Lumpen* es como un viejo conocido, como el familiar que solo vemos en las fiestas de Navidad. Es una obra que no produce extrañas pasiones ni lo pretende, su objetivo es llegar a ser un trabajo exótico y cosmopolita con el que se pue-

da identificar un lector español o un lector sueco. Algo que sea comercial. Hay que ganarse el pan, pero no a través de la violencia, el sexo o la metafísica barata. Zentner y Pellejero se apoyan en algo más sutil: las experiencias de Dieter Lumpen, un personaje indefinido y amoral que vive historias a ritmo lento, en el «tempo» del relato no en la acción, en cualquier país lo suficientemente exótico como para hacerlo atractivo al lector. Pero esta vez algo es distinto, hay pequeños cambios, saltos adelante. En *Caribe* los lapsus de acción, los largos tiempos muertos que caracteriza a los guiones de Zentner se alargan

para transmitirnos una idílica sensación de bienestar, el bienestar que comparten Dieter y sus amigos en Cartagena de Indias. Este paraiso se ve amenazado cuando un productor estadounidense contrata a Dieter como actor. Hollywood, la gran tentación, muerde a Dieter y por primera vez en su vida vemos a nuestro héroe enfrentado a una decisión ética: o la amistad o la fama. ¡Vaya cambio! Dieter comienza a abandonar su comercial amoralidad y empieza a ser un personaje complejo y consistente. Es un cambio que puede deparar muchas sorpresas en el futuro.

Ha pasado mucho tiempo desde que Thierry Groensteen escribió en *Les Cahiers de la B D* que *Dieter Lumpen* exigía una lectura lenta, viñeta a viñeta, debido al uso del negro y los volúmenes, como en un gran rompecabezas expresionista. Ahora *Dieter Lumpen* se lee en color, y el color ha provocado un notable cambio en el estilo de Pellejero. Abandonó a Caniff y Breccia, dos de sus grandes influencias, tondeó con la línea clara y actualmente lucha por definir un estilo propio donde el color tiene un papel expresivo muy importante y la caricaturización de los personajes, a la que este dibujante tiene mucho cariño, no es contradictoria con un cuidado realismo ambiental. Pero este proceso evolutivo no ha permitido definir a Pellejero como un autor de una determinada línea. El problema de este historietista es que ni es «moderno», ni «chungo», ni «neoclásico», ni..., ni lo que sea.

Me pregunto si a Pellejero le gustaría ser clasificable, como un insecto o una mariposa tipo *Pellejero Avis Comicatorum*. Quizás ser clasificable le permitiría ser clasificado y por tanto reconocido por el doctorado cuerpo de críticos, aficionados y fanáticos españoles. Me parece que se lo merece. ¿O quizás no? ■ Josep Rom.



LA IMAGEN ES AVENTURA

Durante los meses de mayo y junio se expone en el Casal Jove del Ajuntament de Badalona una muestra de originales, y algunas cosillas más, de Rubén Pellejero. La realización ha corrido a cargo del autor badalonés y del crítico Pepe Gálvez. Es una exposición modesta, pero su inteligente concepción nos recuerda que sin mucho dinero se pueden hacer grandes cosas.

Lo cierto es que la muestra de Badalona nos permitió charlar con Gálvez y Pellejero.

—K: ¿Cómo nació la idea de realizar esta exposición?

—GÁLVEZ: Hace tiempo que a Rubén y a mí nos apetecía organizar algo así. Cuando nos pusimos de acuerdo en el «cómo» seleccionamos el material y nos movimos a través de los canales burocráticos pertinentes. La exposición se basa en la idea de que la imagen es una aventura. El historietista es un hombre que trabaja ligado a una mesa, pero crea imágenes viajando con su mente. Algo parecido a lo que muestra Eisner en su obra *El soñador*.

—K: ¿Crees que la exposición refleja tu personalidad de historietista?

—PELLEJERO: Refleja aquello a lo que me siento más cercano. Lo más rico de mi trabajo; mis mejores originales: de *FM*, de *Dieter Lumpen*, del *Je Bouquine*... Además recoge algunos de los documentos y los objetos que han influido en mi trabajo.

—K: Esta muestra nos recuerda que la historieta es un medio de reproducción múltiple que también puede ser visto y sentido a través de la contemplación directa de los originales, como una obra plástica tradicional. ¿Qué opináis al respecto?

—P: Una exposición de historieta es importante para que el espectador se acerque toda-

via más a la obra de un autor. A nosotros nos ha interesado mostrar todo el proceso de trabajo, desde el guión y los documentos gráficos hasta la página acabada. Creo que para el espectador puede ser una experiencia muy interesante que no entra en contradicción con el origen de este material: la revista o el álbum impreso.

—G: Si la exposición se concibe de forma elitista, como suele suceder en el campo de la pintura o la escultura, se puede plantear una contradicción. Pero si la muestra pretende ser abierta al lector para que disfrute de una nueva experiencia sensible a partir del material de la historieta seguro que es provechosa. En el caso de *La imagen es aventura* se trata de un paseo que te permite entrar en contacto con el mundo de Rubén.

—K: ¿Crees que *Caribe* es distinto a los anteriores álbumes de Dieter Lumpen?

—P: Sí en cuanto al ensamblaje de dibujo y guión. Éste es distinto debido al protagonismo colectivo de la historia. A dife-

rencia de los relatos anteriores en *Caribe* hay muchos personajes importantes, hay muchas tramas paralelas que componen un todo.

—K: ¿Cómo será la próxima aventura de Dieter Lumpen?

—P: Será un álbum muy variado que transcurrirá en muchos sitios. Como en *Caribe* el lugar es una excusa. Aparece China, EE UU., etc...

—K: ¿Estás trabajando en algún otro proyecto?

—P: Zentner y yo participamos en la serie sobre América que se prepara con vistas al quinto centenario del descubrimiento. Será una historieta realizada directamente en color, pero no con los colores planos que utilizo habitualmente. El resultado es interesante. Da la sensación de que soy yo, pero no lo soy.

El guión se basa en una novela que parte de las experiencias de un alemán que vivió entre pueblos canibales. Tiene un cierto aire antropológico.

■ Entrevista realizada por J. Rom.



RECOMENDAMOS...

DEADMAN, AMOR Y MUERTE

Mike Baron y Kelley Jones
Ed. Zinco
48 págs. color. 500 pts.

A la hora de criticar, se suele caer en el error de pensar que el autor de la crítica goza de una superioridad intelectual ante los autores de la obra y, además, que cuanto peor la pone más listo es. Nada más lejos de la realidad. La posesión de una inmensa colección de comics no implica, en principio, más que el dueño tiene mucho sitio en su casa. No que por ello sea capaz de superponer su trabajo ante el de los protagonistas reales de la película, y los únicos importantes al fin y al cabo, los autores. Pienso que los que escribimos sobre comics y no los hacemos no somos más que personajes secundarios cuya misión consistiría en apoyar a los autores, aconsejar, pero siempre dentro de nuestro papel, de menos espectadores, de simples lectores con la posibilidad de decir algo. Las críticas feroces se las dejo a los que acaban de descubrir que el comic americano tiene limitaciones, a los que consideran que el comic debe escribirse con ciertas reglas, y a los demás frustrados que intentan hacer pagar su propia incapacidad creadora a los autores que no hacen las cosas como ellos creen que deberían hacerlas. Exceptuando a los que tienen intereses creados, a los cuales respeto en su postura, ya que todos tenemos que comer, por supuesto.

El lector se estará preguntando que a que viene toda esta historia en un artículo sobre Deadman. Pues todo tiene su razón de ser. Deadman contiene todos los elementos que suelen ser "criticables": se parece a muchas obras en su argumento, el dibujo contiene muchos recursos de otros autores, no hay referencias intelectuales, no tiene ningún tipo de innovación en el lenguaje de la historieta, es desmedida en algunos momentos, etc. Goza de todos los apelativos que se le suelen dar por parte de la crítica a una obra que le

va a gustar a la mayoría de la gente. Por el contrario tiene acción, suspense, terror, todo en la tradición del comic americano. Es una obra en la que al lector se le lleva de la mano desde el principio hasta el final y que contiene todo eso que a uno no le saca de sus páginas hasta el desenlace. Es interesante el descubrir a una dibujante prometedora como es Kelley Jones y más cuando el guión es de Mike Baron, el conocido autor de *Nexus*.

No es un comic de superhéroes en el sentido estricto sino más bien un comic de terror cuyo protagonista es un superhéroe.

Está plagado de referencias a autores de terror, encontramos en sus páginas a Richard Matheson, Stephen King, Clive Barker y por otra parte, todo un regreso a la "Feria de Monstruos" de Bruce Jones y Berni Wrightson.

Deadman es uno de esos superhéroes "malitos", su poder no es una bendición sino una carga que deben soportar de por vida, o como en este caso, de por muerte. En realidad, él es un fantasma condenado a no disponer de un cuerpo suyo aunque pueda habitar el de los demás poseyéndolos. el dibujo de Kelley Jones resalta la fealdad que los continuos rasgos de la muerte dibujan en Deadman y las continuas posturas extrañas de su cuerpo la tortura constante a la que está sometido. Pero, ¿qué hace un fantasma macho cuando encuentra un fantasma hembra? Imagínoslo. Pues con este planteamiento se desarrolla la historia de amor de Deadman rodeada de acontecimientos espeluznantes, inherentes a la existencia de los fantasmas.

A mi juicio se mantiene exactamente en lo que es, una obra que tiene el objetivo de relatar lo suficientemente bien en cuanto a calidad de guión y dibujo una historia que cautiva al lector utilizando todos los recursos existentes para ello. El dibujo recargado, las continuas situaciones límites, el horror continuo hacen que el lector no se tome un respiro entre página y página.

Pienso que es recomendable para pasar un buen rato. Sin más pretensiones.

■ Ricardo Benítez





SOL PONIENTE

Lopez Cruces-Santiesteban
Ed. Cajal
48 páginas, 1.590 pts.

Sol Poniente no es sólo la clave del juego que Penélope propone a Estela y Elías en el primer episodio del libro. Sol Poniente es el relato del atardecer de sus protagonistas, de ese momento del día en el que el último rayo de sol nos recuerda la existencia de un mañana, aquí simbolizado por la enérgica figura de Georges Wintrelnmejer, joven e impetuoso escritor encargado de recomponer un puzzle formado por varias piezas de distinto destino, esparcidas a lo largo del espacio y el tiempo, elementos fundamentales en esta historia. El espacio no solo referido al exilio de Estela, a la anterior marcha de Alexis o a la naturaleza romántica y bohemia de Elías, sino más bien al existente entre Alexis y sus dos compañeros de juegos, o al que separa a Fernando, posesivo y celoso novio de Penélope, de un Peter McLauren dulce e inocente.

En cuanto al tiempo, resulta ser el principal motor de la narración, no sólo al ligar entre sí a sus protagonistas, ya sea en pretérito, narrándonos la especial relación de Elías y Penélope, como en presente, ayudando a soldar aún más los lazos afectivos entre Estela y el mismo Elías. Su principal rol es el juego de la memoria, del recuerdo de todos y cada uno de los personajes, mediante los conti-

nuos saltos que la agilidad temporal del relato permite dar.

Joaquín López Cruces pertenece a lo que se ha dado en llamar escuela granadina de tebeos, capitaneada en un principio por José Tito Rojo, de la que forman parte nombres como Paco Quiroga, Carlos Hernández, Antonio J. Morata, Ozelui o Rubén Garrido, motor y cabeza de la misma tras la desaparición del primero. Contrariamente a lo ocurrido con otras encrucijadas artísticas, como Madriz o los primeros Cairo, de los que queda algún superviviente, sirve este libro para recordarnos la mala suerte que hemos tenido al no poder seguir disfrutando de ninguno de ellos, tras aquella hermosa y efímera experiencia que fue La Granada de Papel.

Solo Rubén y Joaquín lo consiguieron momentáneamente, disimulados entre unas páginas que los acogían sin comprenderlos, salvo en el caso de Sol Poniente, canto de cisne para sus autores.

No pretendo reivindicar su valía, no les hace ninguna falta. Sólo me pregunto el porqué de su desaparición.

Como muy bien dice Santiesteban en el prólogo, Sol Poniente habla del amor, de algunas de sus acepciones, de la pasión a la dulzura, del cariño a la camaradería. Es una historia sobre sentimientos humanos, narrada con una sensibilidad poco común, concisa y equilibrada en los diálogos, femenina y poética. Ojalá no pase desapercibida.

■ Tino Reguera

CALVIN Y HOBBS

Bill Watterson
Mario Ayuso editor
64 págs. B/N. 300 ptas.

El mundo de la infancia siempre ha sido un territorio indefenso al que se han acercado sin descanso bestias de la peor ralea, apolillados moralistas, cuentacuentos carcamaes dispuestos a envolver nocivos mensajes con el celofán de la fábula, adultos corrompidos que han querido diseñar a su imagen y semejanza a esos habitantes del paraíso. ¿Quiénes han sido los verdaderos corruptores de menores? Pues todos aquellos individuos sin escrúpulos que se han acercado a los niños con la despreciable intención de convertirlos en mansos mayores. La infancia es el mundo de la transgresión, del juego sin límites, de la imaginación desaforada. El mundo de los adultos es el refugio de la medocridad, del servil acatamiento a las reglas. Por eso, los niños corren un enorme peligro cuando se sienten necesitados de una historia que les sumerja en el sueño, en el placido limbo de la ficción. Porque, aunque los niños no lo sepan, la ficción también puede tener dientes muy afilados... si surge de la podrida boca de un adulto con vocación de educador. Por fortuna, no todo el mundo crece, y, ocasionalmente, florecen en nuestro planeta los niños crecidos, capaces de camuflarse entre los mayores para convertirse, a sus espaldas, en los verdaderos ángeles guardianes de la infancia. Harpo Marx, Pee Wee Herman o Roberto Benigni son ilustres ejemplos de esta especie de niños crecidos que nos permiten mantener la confianza de que todo está perdido. Los relatos infantiles de Roald Dahl o las tiras de Bill Watterson también merecen un lugar de honor en el quimérico podio de esta iluminada estética.

A algunos lectores las tiras de Calvin y Hobbes les recordarán a los Peanuts o a la inefable Mafalda. No andarán muy equivocados, porque la obra de Watterson —como el soberbio Marco Antonio de Miquel Beltrán— se inscribe en la tradición de la *family strip*, pero con una óptica estrictamente contemporánea. El joven Calvin es un voraz consumidor de cine *gore* y películas



de Godzilla, un energúmeno sanamente corrompido por los *mass-media*, un indomable gamberro capaz de vivir emociones extremas en los lugares más inadecuados. Calvin, con la compañía de su fiel tigre imaginario, se verá obligado a residir en el mezquino mundo de los adultos —con profesores que responderán a los significativos hombres de Gargajo o Carcoma—, pero su desbocada fantasía siempre logrará trascender la miserable cotidianidad. Verdadera reivindicación de un mundo infantil ingenuamente perverso, *Calvin y Hobbes* genera pasiones en todo lector con dos dedos de frente: es decir, capaz de adodar su raciocinio con unos cuantos litros de imaginación efervescente. Además, este primer volumen incluye un prólogo de Charles M. Schultz verdaderamente alumbrador para todo aquel que quiera calibrar las peculiaridades del grafismo de Watterson. *Calvin y Hobbes* es una verdadera obra maestra sobre la que habría que volver, *in extenso*, desde esas mismas páginas.

■ Jordi Costa



¿CUANDO VEA ESTO POR AQUÍ, TU MADRE SE PONDRA MECHA UNA FIERA!



THE SCORPIO CONNECTION

Howard Chaykin y Archie Goodwin
Forum
64 págs. color. 750 pts.

A fin de hacer esta reseña lo más entretenida posible, propondré al lector un juego en forma de acertijo: ¿Adivinas, sagaz lector, qué debería surgir, tras cinco años de gestación, del caletre de un decano en esto de escribir tebeos, y de un de los dibujantes más rabiosamente transgresores y geniales del mercado? La respuesta sólo puede ser una, pensareis: Una Obra Maestra.

Archie Goodwin lleva muchos años escribiendo historietas; comenzó allá por los años 60 y su profesionalidad y docencia en el campo son inapelables, como lo son también los adjetivos transgresor y genial atribuidos al firmante del dibujo —obsérvese que no se cita la palabra dibujante— en el trabajo causante de estas líneas. Pues bien, todo aquel que siguiendo un infalible Método Cartesiano haya llegado a la indubitable certeza de que, participando *The Scorpio Connection* de las características arriba mencionadas, no puede tratarse más que de una obra maestra, habrá incurrido en el más imperdonable de los errores puesto que la citada obra no sólo dista mucho de alcanzar esa magna categoría, sino que podemos afirmar sin excesivos cargos de conciencia que carece de suficientes méritos para ser siquiera llamada "buen tebeo".

Una vez recuperados de la, lógica por otra parte, decepción posterior a la lectura de *The Scorpio Connection* —decepción causada sin duda por la precipitada conclusión a la que apelaba al principio de este comentario—, se impone un análisis formal sobre bases más o menos objetivas para intentar demostrar la improcedencia de este trabajo, tan frío e impersonal como las peores empresas de encargo.

El guión es urdido bajo la presencia de las constantes habituales en el comic-book de superhéroes, convenientemente camufladas en este caso bajo el aspecto de thriller de espionaje en el más puro estilo bondiano. Como en los relatos protagonizados por el atractivo y eficaz agente número siete con licencia doble

cero, la acción se abre con un episodio más o menos sangrante localizado en un punto de exótica geografía, para partir inmediatamente con un itinerario completamente desquiciado y desquiciante: Perú, New York, las islas del Mar Egeo, Venecia y Atlanta, parajes tan exóticos como peligrosos para los protagonistas, son visitados por el facineroso dúo formado por Nick Fury y Wolverine con una prontitud del todo inquietante. Como teleportados por arte de magia —en una página se encuentran en el Mar Egeo para descubrirlos en la siguiente, y sin explicación, en Atlanta—, los detectivescos héroes, metidos en la trama mediante pretextos argumentales hilarantes —que no pienso desvelar ante la posibilidad de que el lector acceda a esta reseña antes que a la propia obra—, lucharán con gallardía e irán descubriendo las claves del oscuro contubernio formado por Scorpio y su mamá —los cuales mantienen una relación con Nick Fury que hará las delicias de los seguidores de *Falcon Crest*.

Esta irresistible intriga se va desarrollando con eficacia, dentro de lo previsible que pueda resultar, hasta el último tercio de historia, en el que la ignominia del enfrentamiento final entre héroes y antagonistas, rematado con un desenlace saturado de ramplonería, ensombrece aún más el débil guión. Con esto, y hago este pequeño inciso para evitar posibles malinterpretaciones, no estoy acusando al veterano Archie Goodwin de mal escritor —su prosa es más que aceptable—, sino intentando resaltar los defectos de una oferta irritante desde sus planteamientos primeros.

Y, ¿Qué decir del dibujo?... los créditos del libro —versión original americana— postulan a Howard Chaykin como dibujante, y al equipo formado por su habitual coaligado Ken Bruzenak y el binomio Richard Ory-Barb Rausch, rotulando y dando color y "efectos especiales". Uno se pregunta en qué consisten estos "efectos especiales" y cuál es la cantidad exacta de ellos. A falta de un verdadero aliciente en *The Scorpio Connection*, el dedicar vuestros minutos a dilucidar tales cuestiones puede convertirse en una placentera forma de pasar el tiempo en este verano básicamente vacacional.

■ Jordi Sánchez



OPERA

P. Craig Russell
Toutain Editor
146 págs. Color.

Es menester que apreciéis ahora los entrevueltos caminos por los que alumbra el encanto sutil y casi inapreciable del ritmo elíptico. Fantasma que, por un capricho esquivo tal vez de Apolo, ronda la representación de los símbolos en el último Craig Russell. Porque elípticos son los estanques si hemos de suponer que contienen agua; agua que oculta y recibe elípticos los bulces de un cabello imposible, y redondo el oro de una alianza desesperada. Y ¿acaso no es también ovalado el rostro del tetrarca y curvos los motivos que decoran el manto de la princesa Salomé? ¿No forman una espiral los escalones que bajan hasta la cisterna desde la que brama el profeta? ¿No es la luna un círculo?

Cerrado sobre sí mismo como la elipse es el tiempo de las tragedias escogidas por Russell para volver a escribir. Y como el planeta se mueve en su órbita siguiendo la suave pendiente hasta el foco donde el sol acelera su paso para, traspasado el romo vértice la elipse ascender de nuevo con lenta cadencia, así, digo, con un movimiento que, considerado en la longitud del tiempo, no lleva a ninguna parte ni sale de sí, se desgajan —que no se entretejen— las tragedias de Maeterlinck y Wilde en la adaptación del dibujante de Elric.

Son caminos recónditos y extraños que no acertaré a explicarlos. Su misma existencia individual escapa a los sentidos y

sólo un efecto conjunto produce el misterio y sugiere el clima. Russell no añade —ni altera siquiera— nada a los diálogos de las piezas, concebidas para el teatro. En realidad, trata de nuevo temas que no son suyos, al menos en la medida en que no es detector la obra. Su dibujo ha perdido preciosismo, detalle, fuerza. También infantilismo, atrapado como parece estar en el hechizo de la elipse que ahora, según escribo, me parece como si fuera ya el signo principal de la cábala, aquél que mejor designa lo que desde el primer momento renuncia a nombrar.

Son las secuencias de tres viñetas con el más básico de los microrritmos que el hombre puede medir, la acción en tres tiempos: taparse la luna, hablar y callar, negar por tres veces, izquierda, derecha, al suelo... O son las de dos, o las de cuatro, o las de seis, enjugado el espacio entre ellas por una intensa línea negra, ese espacio en el que va escrito el tiempo que ha pasado, terminados esta especie de versos de viñetas en una muda final, con aire, con viento, con presencias.

Quizá son los planos cuajados de cielo o de fondo sin más que una cabeza buscando los bordes del cuadro. He aquí la inmensidad del espacio en el que la tragedia es muda también, pues todos sabemos que en el vacío no ha de sonar la fanfana, ni el dolor, ni el llanto. Quizás aumenta la fuerza de los símbolos si se adscriben a una mirada enajenada en un plano sin palabras o en un suicida silente entre los que, prohibido está, no llegarán a amarse. O en un ojo.

Pensaríais que un ojo revela. Pero si os acercáis lo bastante, sólo distinguiréis el reflejo de algo, de la cárcel, de la nada... Y las miradas os parecerán vacías. Y no podréis atribuirles significado alguno con el que exorcizar su misterio. Y el ojo, además es otra elipse.

Encriptado está el hábito de la palabra escénica, de la tragedia sin drama. No osaré descifrar los requiebros que ocultan y revelan los amores imposibles y las fascinaciones prohibidas de Melisenda y Salomé. Con no nombrarlos Russell ha hecho ya una adaptación encantadora de proyectos sujetos a animosidades diversas. Con no introducir drama y tensión emocional ha conseguido representarnos los actos de la obra. Todo lo demás que él ha puesto y no estaba son dibujos, son ritmos y son líneas cinéticas cuyo significado ni es uno, ni ilumina los versos de Wilde y Maeterlinck. Porque ¿quién sabrá nunca qué asusta a Herodes? ¿Quién pretenderá que conoce el origen de Melisenda, o entenderá con el raciocinio la obsesión de Salomé? Y aún más, ¿qué han de significar las profecías de Jokanaan? ¿Qué hace a Golaud disfrazar bajo la apariencia de niñerías la inclinación más natural del ánimo entre su hermano y Melisenda?

Con la luna llena comienza Salomé y con la cisterna vacía del Bautista termina. De escaleras elípticas desciende la princesa rodeada de cortesanos y en el frío descenso espiral de piedra hacia la vieja cisterna, ahora cárcel, encuentra su mórbido cuerpo los infinitos y brutales agujones de los soldados.

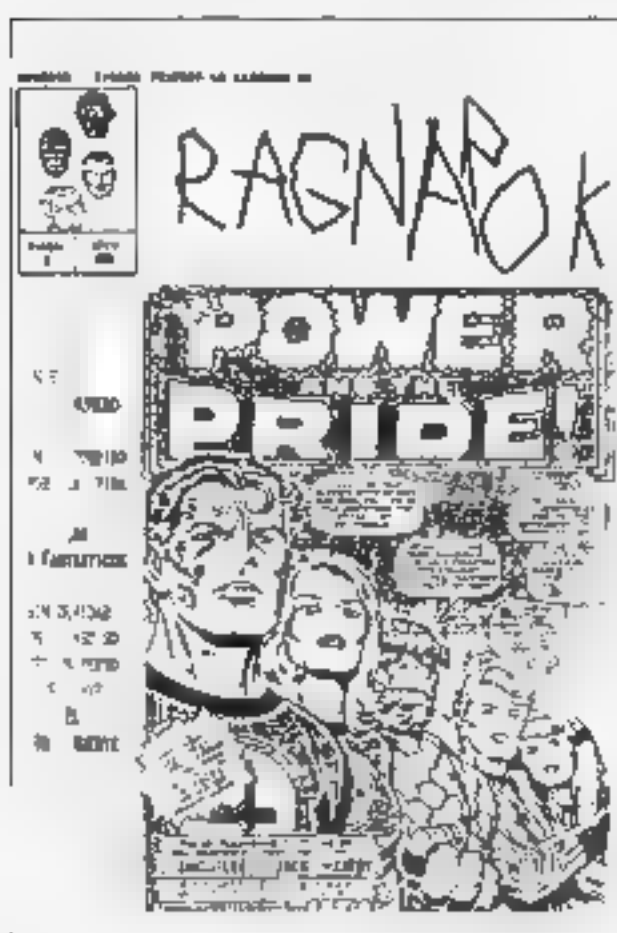
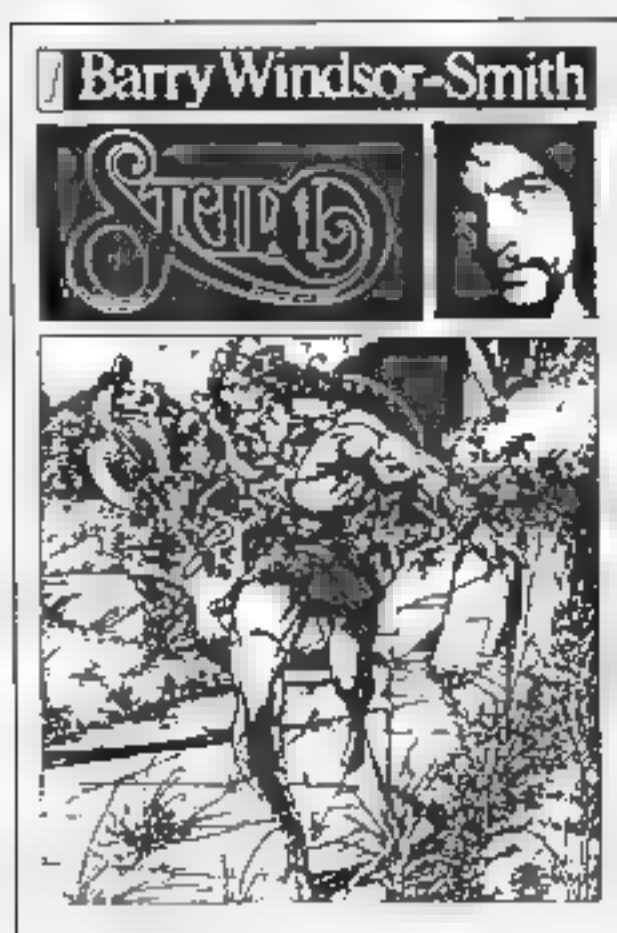
Renuncio a gastar intelecto nombrando lo innombrable, razonando lo idóneo, discerniendo las sensaciones. Habréis de perdonarme si no os ofrezco nada en que basar un análisis, si no sé decir más que esto que he escrito. He de creer no obstante que otra cosa sería imposible por más que absurda de intentar en este caso y en apoyo de mi postura invoco al propio Maeterlinck

“que hay en el hombre muchas regiones más fértiles, más profundas y más interesantes que aquellas de la razón y la inteligencia”.

■ Enrique Vela
(Extraído del Unch n.º 6-7)



FANZINES



FANZINES

Hace dos meses se me ocurrió quejarme en esta sección de la falta de espacio para reseñar la infinidad de fanzines que invaden mi mesa de trabajo y, como única respuesta a mis quejas, recibí la noticia que en el número pasado (el diez) no podía aparecer mi sección por falta de espacio. He optado, pues, por no volver a quejarme a partir de ahora, por si acaso.

Paso, pues, diligentemente a aprovechar las dos páginas ¡Dos! de que dispongo este mes.

EL DADO N.º 3 52 pags. 200 pts.

Me comentaba hace poco Oscar Bar, uno de los artífices de esta publicación, que *El Dado* es un fanzine con vocación de revista profesional y que si actualmente adopta este formato es por falta de medios para convertirse en una publicación con más "enjundia". Realmente, calidad no le falta para ello.

Cada número de *El Dado* se presenta dedicado a un tema monográfico, y en este la protagonista es la televisión. Todos los colaboradores son profesionales de la historieta, gente tan indiscutible como Gallardo, Martín, Montana, Vazquez, Montecarlo y bastantes más.

De venta exclusiva en librerías especializadas.

RAGNAROK N.º 8 60 pags. 350 pts.

Este ya veterano fanzine se ha constituido como punto de referencia obligado para todos los coleccionistas y aficionados necesitados o ansiosos de datos.

En este número encontraréis enumerado y detallado casi todo lo que se ha publicado en este país sobre Los 4 Fantásticos, grupo de superhéroes al que dedican la totalidad del número. Lo dicho, muy completo.

Para contactar: Alejandro Martinez Vituria C/. Miguel Palomares, 26. 08226 Terrassa (Barcelona)

SETZE SENSE SEMEN N.º 1 16 págs. Gratuito.

Este es un fanzine radical has-

ta en el formato. A sus furibundas y divertidas críticas no escapan ni Jordi Pujol, ni Felipe González, ni El Rey, ni siquiera el propio Cobi. Dibujos de calidad y textos muy divertidos. No se puede pedir más.

Para contactar: Setze Sense Semen. Apartat de Correus 9140. 08080 Barcelona

STUDIO N.º 1 52 pags. 375 pts.

Este es uno de esos fanzines con los que uno no puede ser imparcial. Una de las pocas cosas que me emociona y me pone la carne de gallina en este mundo es el contemplar una ilustración de Barry W. Smith. Imaginaos como me siento ante un fanzine repleto de ilustraciones de este autor. Pues, eso, que no puedo ser imparcial. José Manuel, el factotum de este fanzine, promete dedicar cada número a un autor diferente. Wrightson, Kaluta, Jones, Steranko, etc. ¡Yum!

URICH N.º 14 16 pags. 150 pts.

Con tanta fuerza como antes y bajo la dirección de José M.ª Mendez, renace este magnífico y veterano fanzine que edita la librería Madrid Comics. En su interior, noticias sobre la actualidad del comic norteamericano y diversos artículos que en esta ocasión diseccionan y analizan la obra de Grant Morrison. Varias reseñas completan este más que recomendable fanzine.



Para contactar: Madrid Comics, Sta. Maria de la Cabeza, 74. 28045 Madrid

POGO N.º 3

48 págs. 350 pts.

Parece que los responsables del Pogo quieren convertirlo en bimestral y parece que con este tercer número lo han conseguido. Poco tengo que añadir a los elogios que ya debía caer en la reseña del anterior número. La calidad sigue estando a nivel profesional, y en este número podemos encontrar artículos sobre Akira, Maus, Windosd, McCay y entrevistas a Max y Carlos Pacheco entre otras cosas. Añaden al lote un cuadernillo donde diversos autores españoles homenajean a Spirit en su 50 cumpleaños. ¡Chapeau!

Para contactos: Ediciones Elektra, Pozas 2, 28004 Madrid.

VIÑETA A VIÑETA

44 págs. 225 pts.

Mota y Costa son dos amigos malagueños que han decidido autoedarse sus historietas. El resultado es este Viñeta a Viñeta, adelanto de una nueva publicación que están preparando, llamada Bocetos, este número merece la pena, y mucho.

Para contactar: Rafael Costarrosa, c/ Ntra. Sra. de los Clarines, Bloque C 6, 9º, 2, 29011, Málaga.

■ Juan Carlos Gómez



CAZANDO MILLONARIOS

Sento

COLECCION MISSION IMPOSSIBLE

editoria
CONDICION





CORREO

Sé que coordinar este Correo no me hará nunca merecedor de uno de esos Premios en los que tan pródiga se muestra últimamente nuestra profesión. Tampoco es la mejor manera de hacer amigos... veáanse sino lo que se opina desde ciertos comics y alguna revistilla sobre gentes como nosotros. Si le añadimos que aquí no se cobra por escribir y que ni siquiera cabe la posibilidad de que una multinacional o un holding intenten comprarnos...

...¿Por qué, entonces, empeñarse, empeñarnos, empeñarme, en realizar la revista, y yo esta sección?

Porque nos gustan los tebeos. Así de sencillo. Y real como la vida misma. Y mientras continúan ladrando, yo a lo mío, vuestras cartas.

Tomás Canales Lara, de Alfafar, de Valencia, se quedó el número anterior con un buen número de respuestas pendientes. Preguntabas, y yo también pregunto, qué ha sucedido, qué extraña maldición ha caído sobre gente tan válida como **Jordi Saladrigas**, **Rafa Negrete** y otros muchos de los buenos autores españoles que surgieron en la segunda mitad de los ochenta... Sí, hacen trabajos sueltos, pero... la actual política editorial de supercompra de derechos extranjeros deja poco espacio al autor español, quizá hoy menos que nunca. No tengo más datos que tú sobre **María Tifoidea**, pero los buscaré pues también me ha impactado a mí; muy importantela pista que aportas: en *Visiones Peligrosas*, de **Harlam Ellison**, se habla de una Tifoide Mary, aunque dudo que tenga la encarnadura y fatal aliento de la criatura de **Ann Nocenti**. Tu opinión sobre **Alfonso Font** y sus últimos trabajos, me parece respetable, pero ¿estás seguro de que podrías demostrar tus afirmaciones negativas? Otras cosa es que a tí te gusten más algunos de sus comics y menos otros, eso me pasa también a mí y a cualquier otro lector. de **Plastic Man** no recuerdo ninguna edición realizada en España; sí recuerdo ediciones hechas en México por Queromón y que leíamos aquí; ahora, creo que Ediciones Zinco prepara una serie limitada o similar del



personaje, al menos DC la tenía en cartera hace muy poco.

Antonio Trashorras Serrano envía desde Madrid un artículo sin título sobre **Méndez y Zinco**, como Tino Reguera, director de este invento, dice que no tiene más sitio para tal tema, reproduzco la introducción: artículo dedicado "en especial a J.M. Méndez y Ediciones Zinco, y en general a todo aquel que teniendo cerebro (lea o no superhéroes) lo use con cierta asiduidad".

David, de Madrid, que le da a las siglas y se firma **M.P.**, ha tenido que pensárselo antes de escribirnos, pero finalmente se ha decidido y eso es lo que cuenta. Eso sí, para terciar de nuevo en la polémica, de la que aporta una nueva visión cuando dice que "el problema radica en que Méndez no sabe escribir y cuando lo hace genera caos..."

y afirma que ha comprobado cómo "las dos o tres ocasiones que nos hemos encontrado en una tienda de comics madrileña, José M.^o Méndez es un ávido consumidor de comics de superhéroes, ya sean marvel o DC, por lo que está claro que no es un detractor 'per se' del género". Remata, en plan puntilla, diciendo que las opiniones de Méndez son "únicamente problema suyo y de su ego, no es necesario montar una cruzada orquestada a base de golpes bajos". Pues mira por donde: comparto la mayoría de tus opiniones.

Jesús Martín Hernández se lanza al ruedo en Barberá del Vallés, de Barcelona, dispuesto a cortar las orejas o lo que quede tras la faena del anterior corresponsal. Así, tras una ceñida y eficaz exposición, dice que **José M.^a Méndez** debe de ser un chico muy duro, y que, tras sus descalificaciones de lo que no le gusta (a Méndez), solo hay una palabra: **fascismo**. Y añade, "fascismo es querer imponer lo que uno piensa, sin respetar la opinión de los demás [...] y fascismo es la locura que sugiere el Sr. Méndez". Respecto de la carta-respuesta de **Zinco**, saca las mulillas de arrastre y escribe que discrepa de la dicha carta "en la que sugieren que al Sr. Méndez se le vete en **Krazy Comics** y lo echen de **Forum**". Lo cual, sin duda, también es **fascismo**. También aquí me apunto a las opiniones de Jesús.

Pero, en verdad, e verdad, os pregunto, a todos y todas, ¿de verdad creéis que vale la pena seguir por estos derroteros?. Mirad que el papel está muy caro y que los niveles de deforestación de la Tierra son ya alarmantes. Continuar perdiendo papel, espacio y tiempo con estos temas es lastimoso... Eso pienso yo, pero que conste que si queréis podéis seguir. Eso sí, en dicho caso sugiero que o sacamos todos las navajas cabriteras, y acabamos en la Casa de Socorro. O le damos en serio a las descalificaciones y a los insultos, y acabamos en los Tribunales de Justicia. O si ni lo uno ni lo otro dejémonos entonces de bobaditas, que con una copa a tiempo se arreglan mejor las cosas. Eso sí, yo intentaría pensar en a quien beneficia más todo este barullo... y si le vamos a regalar este beneficio...

Xaquín Lores Torres, gallego, de Portonovo, de Pontevedra, quiere más información sobre todo lo que se edita y ocurre en España y en el Extranjero. **Pide**

una crítica beligerante, que no se ande con mimos y defienda a los lectores a la mediocridad. ¡Solo nos faltaba eso! ¡Defensores del pueblo-lector-de-tebeos! ¿No has pensado nunca **Xaquín** que son muchísimos, mayoría, los lectores que quieren crecer inmersos en la mediocridad? Entiendo que, viviendo en una localidad pequeña, necesitas información para poder seguir las obras más interesantes, pero insisto en que la única crítica válida es que hacéis los propios lectores, máxime cuanto que habrá tantas críticas como lectores o casi. por eso, lo más interesante de **Krazy Comics** y de otros fanzines como **El Wéndigo** o **Ragnarok** es su función informativa y la aportación de datos en artículos, entrevistas, reseñas, etc. La revista teórica **Neuróptica** tuvo cinco o seis números de vida, no tengo mi colección a mano. **Murió** y la ha sustituido, espiritualmente, el **Taka de Tinta** segunda época; todas estas publicaciones puedes conseguirlas en las librerías especializadas de Madrid y Barcelona. Ahora te pido yo: ¿puedes volver a enviarme esa pequeña publicación, editada por la Xunta de Galicia, a la que te refieres? no la he recibido, **muchas gracias**.

Como el espacio está racionalizado dejo para contestar las cartas de **José Fco. G.A.**, **Jaime Vaquer**, **José A. Rodríguez** y algún otro. A ver si me conseguís que me den más espacio ¡**Pedidlo a Tino Reguera!** Tengo también algunas llamadas en el contestador semiautomático de Ediciones Complot, empresa madre y señora de esta revista, me las pasan resumidas en un folio. Unas son de aquellos que opinan que "el otro Ulises" era mejor y, de paso, piden que les den mi trabajo a ellos. Otras son las de quienes opinan que mi trabajo es aún peor que el de "el otro Ulises" y quisieran llegarme a la yugular; a unos y otros mi gratitud. Y hasta la próxima

■ **Ulises Estampa**
(sector renovado)





¿LO VES?

**YA VOLVIO
A PASAR**

**OTRA VEZ SE
TE ADELANTARON
Y TE QUEDASTE
SIN TU EJEMPLAR**

**PERO NO TE
PREOCUPES
AUN PUEDES
REMEDIARLO**

**SUSCRIBETE A
KRAZY COMICS**

**Y LO RECIBIRAS
PUNTUALMENTE CADA
MES EN TU CASA**

Fotocopia o copia este cupón y mándanoslo a Krazy Comics, C/ Diputación, 341, 2º 2ª, 08009 Barcelona.

Nombre y apellidos

Dirección

Deseo suscribirme por 6 números al precio de 1.050 ptas.

a partir del n.º

Deseo suscribirme por 12 números al precio de 2.100 ptas.

a partir del n.º

Deseo recibir al precio de 250 ptas. los ejemplares
atrasados n.º

Suscripción por 12 números para Europa: 3.500 ptas.
Suscripción por 12 números para América: 4.000 ptas.

Pagos mediante talón o giro postal a nombre de Editorial Complot.

**A D E M Á S ,
SI TE SUSCRIBES AHORA,
TE REGALAMOS UN ALBUM
DE LA COLECCION MISION
IMPOSIBLE DE EDITORIAL
COMLOT Y TODOS LOS
NUMEROS EXTRA DEL KRAZY**

NORMA *Comics*

LO ENCONTRARÁS TODO:
NOVEDADES NACIONALES
Y EXTRANJERAS DE COMICS,
LIBROS, REVISTAS DE DISEÑO,
CAMISETAS, POSTERS,
OBJETOS DE DECORACIÓN,
SERIGRAFÍAS Y TODO
LO RELACIONADO
CON LA IMAGEN.



PODRÁS ENCONTRAR
LO ÚLTIMO
EN COMIC-BOOKS
NACIONALES Y
EXTRANJEROS,
DESDE EL EJEMPLAR
ANTIGUO HASTA EL MÁS
RECIENTE. MAS DE 20.000
TÍTULOS DIFERENTES
A TU ALCANCE.



**PASSEIG DE SANT JOAN
ARC DE TRIOMF
BARCELONA**



**ROSSELLÓ
RAMBLA DE CATALUNYA
BARCELONA**



**PASCUAL PÉREZ
PLAZA DE LOS LUCEROS
ALICANTE**

NORMA COMICS • PASSEIG DE SANT JOAN, 9 • JUNTO  ARC DE TRIOMF • TEL. (93) 245 4527 • 08010 BARCELONA

NORMA COMICS • ROSSELLÓ, 237 • CHAFLÁN RAMBLA DE CATALUNYA • TEL. (93) 238 1731 • 08008 BARCELONA

NORMA COMICS • PASCUAL PÉREZ, 36 • JUNTO PLAZA DE LOS LUCEROS • TEL. (96) 521 2933 • 03001 ALICANTE